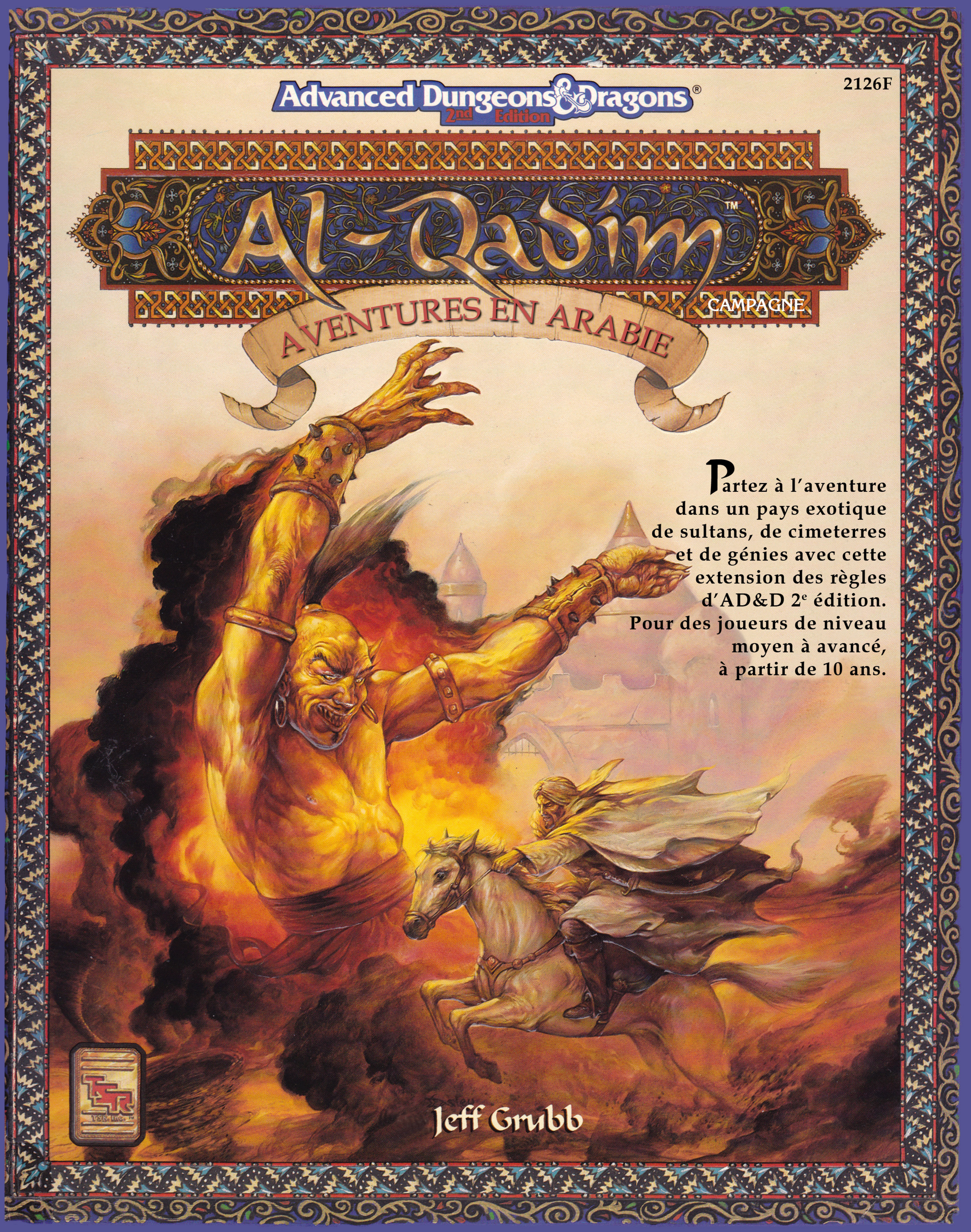


Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition
2126F
Al-Qadim™
CAMPAGNE
AVENTURES EN ARABIE
Partez à l'aventure dans un pays exotique de sultans, de cimeterres et de génies avec cette extension des règles d'AD&D 2e édition. Pour des joueurs de niveau moyen à avancé, à partir de 10 ans.
TSR
Jeff Grubb

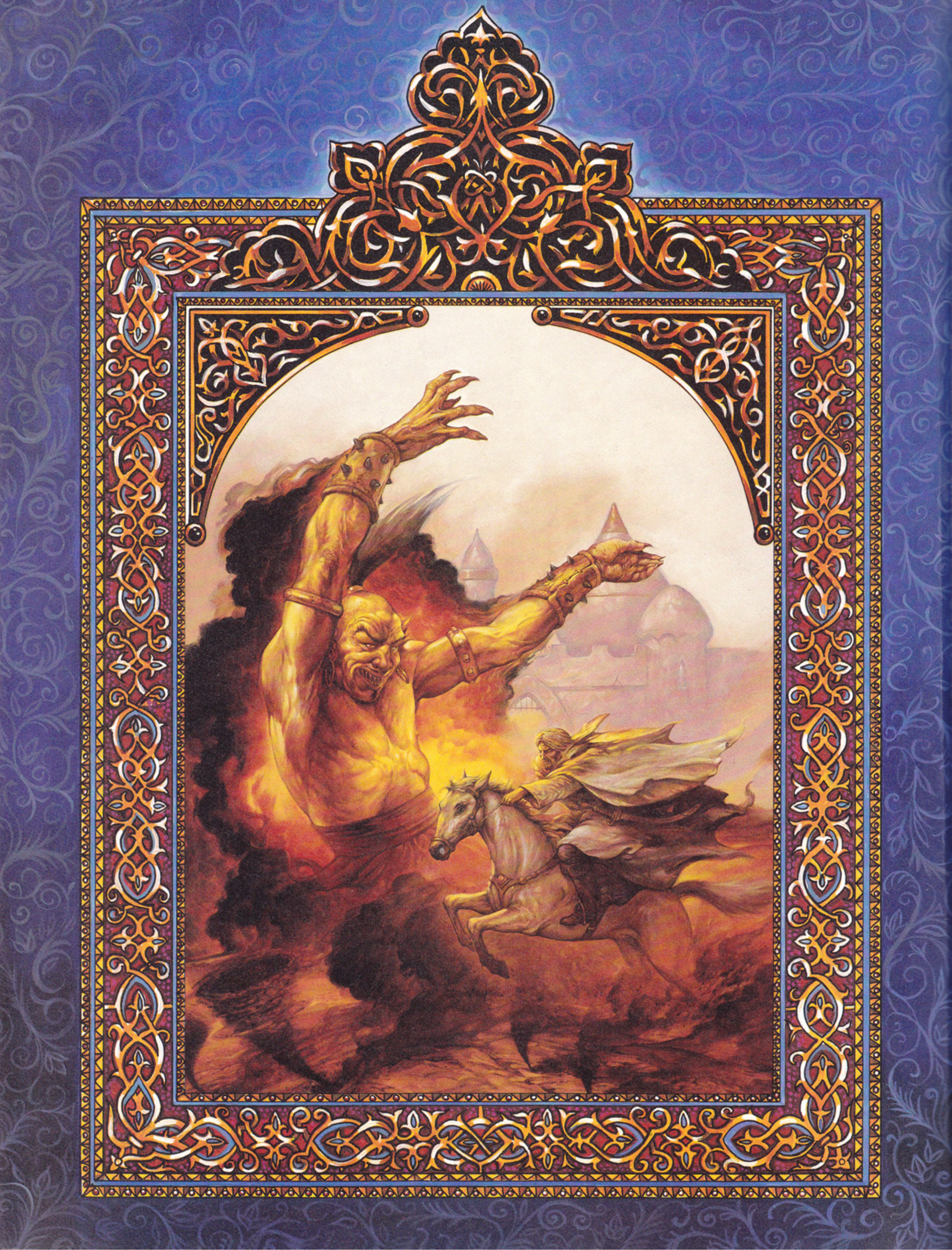


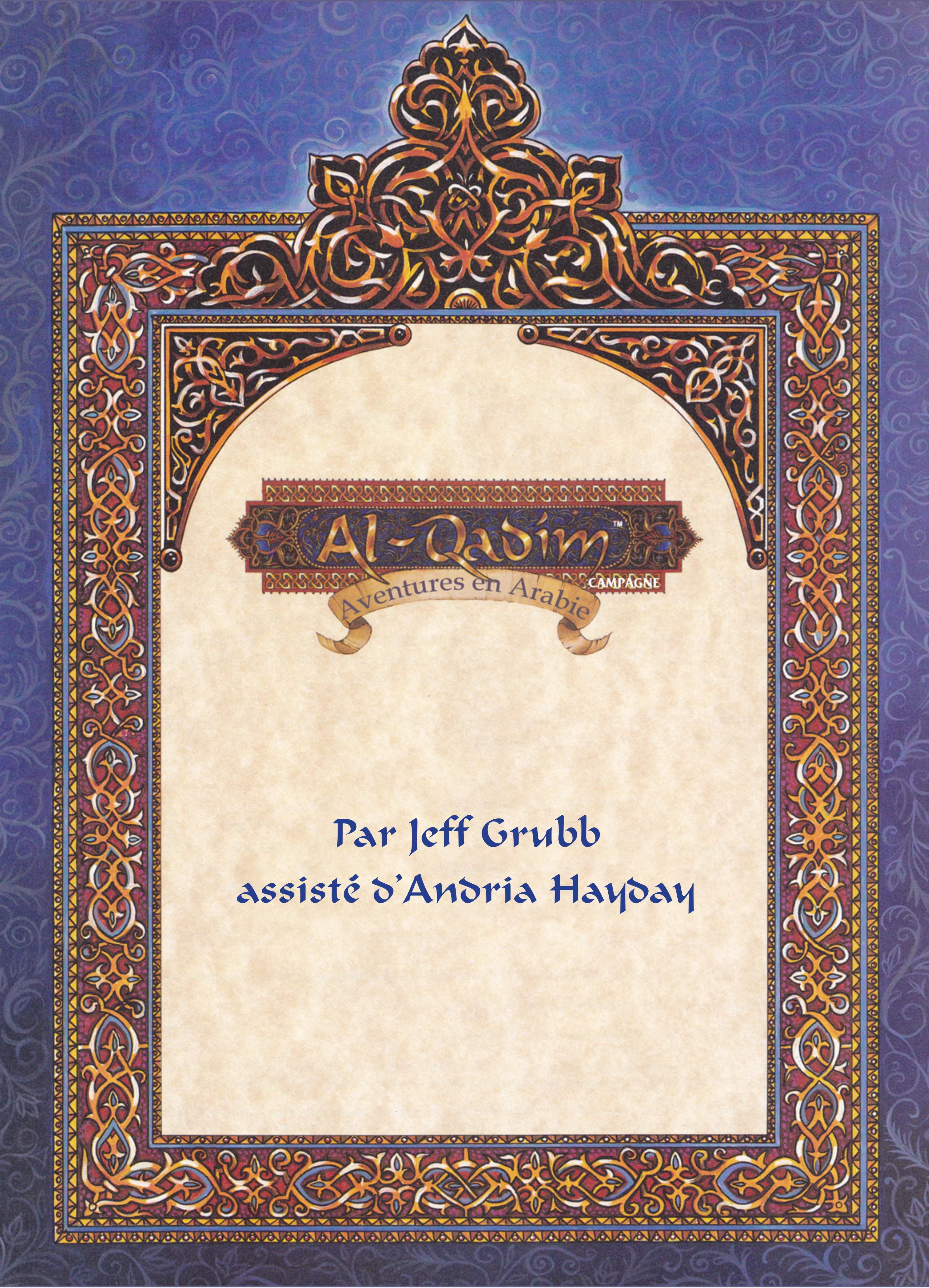





Aventures en Arabie





Par Jeff Grubb
assisté d'Andria Hayday



Crédits

Conception : Jeff Grubb
Textes et développement additionnels : Andria Hayday
Traduction et mise en page : Khelben
Relecture : Jean2013, Jerem

Illustration de couverture : Jeff Easley
Illustrations en noir et blanc : Karl Waller
Illustrations en couleur : Richard Bober (21 et 45), Fred Fields (61), Henry Mayo (81), Bryn Barnard (101), Carol Heyer (133)
Logo et bordures décoratives (couverture et intérieur) : Robin Raab
Cartographie : David C. Sutherland III
Mise en page : Andria Hayday, Stephanie Tabat
Couverture : Dee Barnett, Sarah Feggestad
Production : John Knecht

Tests et révisions : Tim Beach, Bill Church, Cathy Collins, David Collins, .Damage, Inc.. (Anna Behling, Darryl Behling, Don Hageenson, Paul Kalman, Jon Kugath, Guadalupe Nerios, Ann Smolinski, Joel Westphal), « Fellowship of the Tower » (Geoff Hinkle, Jeff Neville, Robert Schneider, Dave Shidler, Mitzi Young), Ed Greenwood, Allen Grimes, Joe Karpierz, Sharon Karpierz, Clark Loche, Jim Lowe, Troy Malden, Greg Minter, Chris Moore, Jon Pickens, Robert Quillen II, Wayne Rasmussen, Craig Rickman, John Rufner, Peter Rufner, Sandy Sanford, Roger Shultz, James Ward, Bill Weaver, Steve Winter.

Remerciements particuliers : David Hirsch de la bibliothèque de recherche de l'UCLA et Daniel Wolk de l'Université de Chicago pour leur aide inestimable concernant la langue arabe.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR, Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
Royaume-Uni

Le Donjon du Dragon
http://www.donjondudragon.fr/

v1.3 - 09/2014

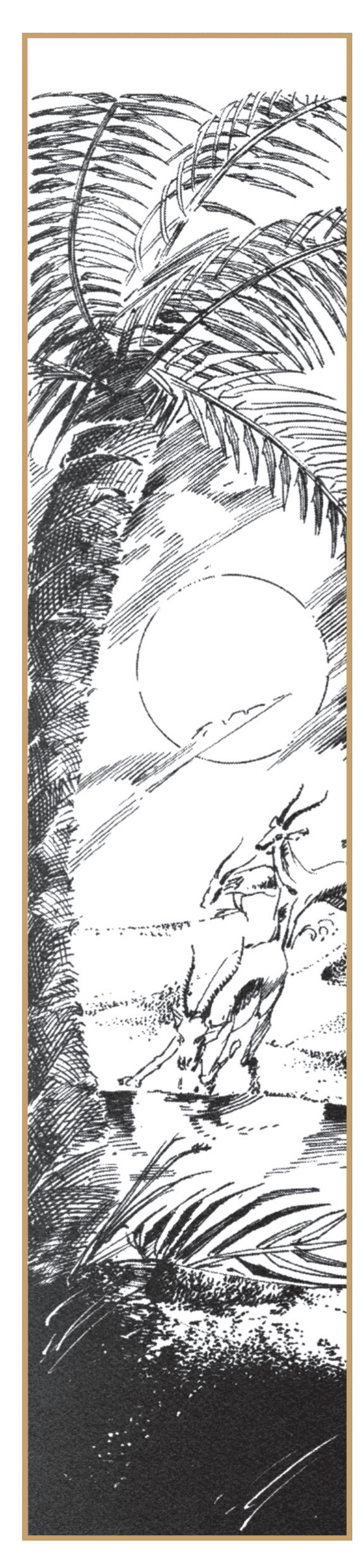





Table des matières







Introduction

Les sept voyages de Sindbad », « Ali Baba et les quarante voleurs », « La lampe magique d'Aladin » – ces classiques et bien d'autres remplissent les pages des *Mille et Une Nuits*. Chaque histoire est racontée par une jeune femme très sage et très belle nommée Shéhérazade, qui les révèle nuit après nuit à un roi au cœur meurtrier. Le premier des mille et un récits est l'histoire de Shéhérazade elle-même...

Il y a très longtemps vivait un grand roi de la dynastie des Banu Sasaan. Ce roi avait deux fils, Schahriar et Schahzaman. Schahriar, l'aîné, monta sur le trône de son père. à son jeune frère, Schahzaman, il accorda le trône de Samarcande.

Vingt ans passèrent, et le roi Schahriar se languit de revoir son frère. Il envoya un messager à Samarcande, demandant à Schahzaman de venir lui rendre visite. Schahzaman accepta. Il n'était pas loin de chez lui quand il se souvint d'un objet qu'il avait oublié dans son palais, et rentra discrètement dans ses appartements pour le récupérer. Il y découvrit son épouse enlaçant un esclave de la cuisine, tous deux paisiblement endormis sur sa propre couche. Schahzaman tira son cimeterre et coupa les amants en quatre morceaux d'un seul coup. Puis, profondément attristé et choqué, il reprit son voyage.

Lorsque Schahzaman atteignit le palais de son frère, son corps était faible et sa peau avait viré au jaune. Schahriar vit que son frère était malade de chagrin, mais Schahzaman refusa d'en expliquer la cause. Le roi Schahriar organisa une chasse, espérant que ce divertissement ferait retrouver sa bonne humeur à son frère. Mais le jour venu, Schahzaman resta au palais, et son frère partit chasser sans lui.

Le lendemain matin, tandis que le mélancolique Schahzaman contemplait depuis un balcon un des jardins du palais, il surprit l'épouse de son frère et ses esclaves féminines. Elles entrèrent dans le jardin, totalement inconscientes de sa présence à la fenêtre au-dessus d'elles. Schahzaman vit un groupe d'esclaves mâles entrer dans la cour, et tous se livrèrent à des ébats débridés jusqu'au coucher du soleil. Quand il vit que le sort de son frère était pire que le sien, la santé de Schahzaman s'améliora.

Au retour de Schahriar, Schahzaman lui raconta la scène dont il avait été témoin. D'abord, Schahriar refusa de croire à cette histoire de débauche. Mais quand Schahriar lui-même fut témoin d'un évènement similaire, il ordonna que tous les participants, hommes et femmes, soient exécutés jusqu'au dernier, y compris la reine.

Finalement, Schahzaman retourna à Samarcande. Le roi Schahriar proclama qu'il s'unirait chaque soir avec une jeune fille différente. Le lendemain matin, il ferait tuer la jeune fille, afin qu'aucune ne puisse plus le trahir. Cette pratique brutale continua pendant trois ans, jusqu'à ce que nombre de ses sujets se soient enfuis, et qu'aucune nouvelle épouse ne puisse être trouvée. Finalement, il ne resta que les filles de son fidèle vizir : Shéhérazade et Doniazade.



Shéhérazade était l'aînée, aussi rusée et érudite qu'elle était belle. Elle jura d'épouser le roi – et de survivre pour mettre fin à sa terreur. Avec l'accord de Doniazade, elle conçut un plan.

Cette nuit-là, alors que Shéhérazade reposait avec le roi dans ses appartements, elle se mit à pleurer. Quand le roi s'enquit de la cause de son chagrin, elle lui demanda si sa jeune sœur pourrait être autorisée à lui rendre visite en cette dernière nuit de sa vie. Le roi accepta. Doniazade apparut et demanda à Shéhérazade de lui raconter une histoire, pour l'agrément du roi et le sien. En réponse, Shéhérazade entreprit de conter une histoire plus merveilleuse que toutes celles que Schahriar avait entendues jusque là. Quand l'aube vint, Shéhérazade laissa l'histoire inachevée. Le roi était si captivé qu'il lui laissa la vie, afin qu'elle puisse continuer son récit la nuit suivante.

Ainsi, Shéhérazade raconta une histoire après l'autre, nuit après nuit, et divertit son mari pendant trois ans. Pendant cette période, elle lui donna trois enfants. Enfin, le roi déclara qu'il ne la tuerait pas, car il l'aimait et savait qu'elle lui était réellement dévouée. Le cœur du roi s'était amendé, et il ne tua jamais plus d'épouse.

Si Shéhérazade avait continué ses récits pendant mille autres nuits, qu'aurait-elle décrit ? Peut-être aurait-elle dépeint un autre univers exotique, proche du sien, aux cités pleines de tours élancées, aux sables scintillants et aux vastes mers étincelantes. Peut-être aurait-elle empli ce royaume d'une magie incomparable, puis l'aurait-elle peuplé d'audacieux aventuriers qui n'auraient pas été seulement humains mais aussi elfes, demi-elfes, nains, gnomes et même ogres – tous cohabitant paisiblement.

Vous avez entre les mains la clé de ce monde imaginaire. Le livre de règles *Aventures en Arabie* vous ouvre la porte d'une nouvelle campagne qui mêle les légendes arabes à l'ambiance fantastique d'AD&D. Cet ouvrage inclut tout ce dont vous avez besoin pour commencer : nouveaux profils de personnages, nouvelles compétences, nouveaux articles d'équipement, nouvelles règles pour vos aventures, nouveaux sorts de magicien, et un merveilleux nouveau pouvoir – celui d'invoquer les génies pour qu'ils réalisent vos souhaits. Vous y trouverez aussi une introduction à Zakhara, la Terre du destin, un nouveau décor spécialement créé pour la campagne Al-Qadim™.

La base de la campagne Al-Qadim est le jeu AD&D 2e édition, assaisonné d'une ambiance arabisante. Comme les contes de Shéhérazade, la campagne Al-Qadim mêle réel et imaginaire, naturel et surnaturel, créant un nouvel univers fantastique totalement unique.

Trois visions distinctes de l'Arabie ont contribué à donner forme à ces règles. La première est l'empire arabe historique, une force qui surgit du désert et balaya l'Asie et l'Afrique, pour finalement former un empire s'étendant de l'Atlantique jusqu'en Inde. Cette Arabie historique donna naissance à de grands guerriers, explorateurs et négociants, ainsi qu'à une culture et une civilisation d'une grande richesse.

La deuxième Arabie, plus importante pour ces règles, est celle des légendes - le monde des génies et des goules, des barbiers fous et des magiciens, et des jeunes femmes douées de double vue. La campagne Al-Qadim s'appuie sur ces légendes, et crée un univers vivant peuplé de créatures humaines aussi bien qu'inhumaines.

La troisième Arabie est issue de notre propre culture et de ses films hollywoodiens – des films parfois humoristiques et très souvent pleins d'inexactitudes. Au cinéma, des héros à la mâchoire carrée brandissent des épées incurvées, combattant des mastodontes qui se déplacent de façon saccadée, et gagnant, au final, l'amour d'une beauté dont le mince voile dissimule à peine les traits. Ces films offrent un troisième prisme à travers lequel nous pouvons envisager le monde des *Mille et Une Nuits*. Ils sont divertissants plutôt qu'éducatifs, mais représentent l'Arabie fantaisiste que la plupart d'entre nous avons d'abord connu, grâce au cinéma et à la télévision.

Ces trois visions différentes ont laissé leur marque sur la campagne d'Al-Qadim, engendrant un monde strictement fantastique (et fantaisiste). Comme les récits de Shéhérazade, ces aventures arabisantes vous appartiennent : à vous de les créer, légende après légende.

Votre tapis volant vous attend. Que votre voyage magique commence, et que le destin soit avec vous, car nous n'avons pas d'autre destin que celui qui nous est donné.







Chapitre 1

La Terre du destin

Bien que les règles d'*Aventures en Arabie* puissent enrichir n'importe quelle campagne, leur décor officiel (les lieux où sont situés les suppléments et aventures Al-Qadim™) est Zakhara. Ce grand territoire civilisé mesure près de 5 000 km de son avant-poste le plus septentrional à ses îles les plus méridionales. D'est en ouest, le continent s'étend sur près de 3 000 km. Une description des merveilles de Zakhara pourrait remplir plusieurs livres comme celui-ci. Ce qui suit n'est donc qu'un bref aperçu de ce vaste monde exotique (la boîte *Terre du destin* fournit une visite guidée plus détaillée).

Le territoire

Zakhara peut être situé pratiquement dans n'importe quel lieu où une « Arabie » fantastique pourrait se trouver. Son emplacement officiel est le territoire largement inexploré au sud de Féerûne et au sud-ouest de Kara-Tur dans le décor de campagne des Royaumes oubliés®, ce qui permet aux joueurs d'étendre leurs aventures dans les Royaumes.

Au nord et à l'ouest, Zakhara est bordé par la Grande mer, ou *Bahr Al-kibar*. Loin à l'est s'étend la mer des étrangers, ou *Bahr Al-ajami*. Au sud du continent de Zakhara s'étendent les myriades d'îles de la Mer encombrée, ou *Bahr Al-izdiham*.

Le vaste intérieur de Zakhara est essentiellement constitué de désert, un mot qui évoque des images de grandes étendues sablonneuses et de dunes immenses. Bien que Zakhara abrite effectivement ce type de désert, seule une portion du continent correspond à cette description. Les déserts de Zakhara incluent des roches volcaniques, des plaines de sel, des plateaux rocheux, des falaises rougeoyantes, des montagnes accidentées et des steppes qui se couvrent d'un tapis vert au printemps. Tous ces paysages sont des déserts parce qu'ils partagent un trait important : les précipitations annuelles sont très faibles.

Malgré le manque d'eau, la vie dans ce territoire aride est aussi abondante que merveilleuse. C'est ici que vivent les créatures du désert, depuis l'aimable gazelle jusqu'à l'effrayante et terrible goule[1]. Des caravanes marchandes parcourent les routes établies entre de luxuriantes oasis. Des nomades humains et demi-humains traversent également le désert, se déplaçant pour suivre les pluies printanières et trouvant de l'eau là où d'autres pensent qu'il

1 La goule (*al-ghûl*, littéralement : démon) du folklore arabe est différente de celle du *Bestiaire monstrueux* d'AD&D (*N.d.T.*)



n'y en a pas. Mais même pour des autochtones aguerris, il y a des endroits de Zakhara où personne ne veut aller, où la chaleur, la sécheresse et les dangers sont bien trop grands. C'est dans ces lieux reculés et désolés que vivent les génies. Loin des regards inquisiteurs des hommes, ces créatures impressionnantes construisent leurs monuments à la gloire du pouvoir et de la beauté – de grandes citadelles dont les tours dorées éclipsent, par leur brillance, même les sables scintillants qui les entourent.

Dans de nombreuses régions de Zakhara, il n'existe que des cours d'eau saisonniers, ou *oueds*. Dans les territoires au sud du centre, cependant, quelques rivières sont assez fortes pour couler toute l'année, traversant le désert pour aller se déverser dans la mer. Le long de leurs vastes rives boueuses se sont développés les antiques empires de Nog et de Kadar, les premières grandes civilisations de la Terre du destin. Ces tyrannies se sont effondrées il y a longtemps, et l'essentiel de leur savoir s'est perdu. Seuls demeurent leurs temples en ruines et leurs galeries souterraines, comme des fantômes témoignant du passé. Certaines de ces ruines sont toujours protégées par des gardiens magiques.

Comme on l'a dit, les eaux de la Mer encombrée bordent les rivages méridionaux de Zakhara. Cette mer tire son nom non seulement des nombreuses îles qui la parsèment, mais aussi du trafic continuel des bateaux, peuples et créatures qui la sillonnent. Les routes commerciales actives de la Mer encombrée relient les ports du sud et les îles, les unifiant au reste de Zakhara.

Mais tous les habitants de la Mer encombrée ne sont pas amicaux, pas plus que toutes les îles situées dans ses courants capricieux n'ont été explorées. Ces eaux turquoises sont emplies de merveilles que même Sindbad lui-même n'aurait pu imaginer. Plus d'un marin s'y est taillé une réputation. Plus nombreux encore sont ceux qui y ont perdu la vie. D'après la légende, les îles de la Mer encombrée étaient autrefois les lieux où siégeaient les dieux. Si les dieux s'y trouvaient, en tout cas, ils se sont enfuis, laissant dans leur sillage de grands trésors, des cités englouties et d'étranges races qui vivent sous les vagues.

Le peuple de Zakhara

La Terre du destin est un authentique creuset ethnique, peuplé d'hommes de toutes formes, tailles et couleurs (et des deux sexes). Ici, le terme générique d'« hommes » se réfère non seulement aux humains (la race la plus courante) mais aussi aux elfes, demi-elfes, nains, petites-gens, gnomes, orques et même ogres. Pour l'essentiel, Zakhara est dénué des préjugés raciaux et de la ségrégation propres à des royaumes moins civilisés. Par exemple, le concept d'une société « elfique » distincte n'existe pas ici. Bien qu'il y ait, de fait, quelques régions où les elfes sont plus nombreux que les humains, les elfes ne se considèrent pas comme une nation ou un peuple séparé des autres. Pas plus que les humains ne voient les elfes de cette manière. Même les ogres ne sont pas ostracisés à Zakhara. Si certains ogres sont des brutes, aussi maussades et grossières que leurs équivalents étrangers, les Zakhariens ne laissent pas cette minorité au tempérament brutal influencer leur opinion de la race dans son ensemble.

C'est le style de vie (et non la race) qui tend à distinguer les Zakhariens. Dans la Terre du destin, les gens se rangent dans l'une des deux grandes catégories suivantes : les nomades et les autres. Les nomades, ou *Al-badia*, vivent dans les régions les plus hostiles de Zakhara, où les hommes sont aussi proches des dieux qu'ils le sont de la mort. Ils sont mus par la recherche de simples nécessités : eau, nourriture et pâturages pour alimenter leurs troupeaux. En conséquence, les nomades constituent un groupe vigoureux aux sens aiguisés. Paresse et obésité leur sont pratiquement inconnues ; nombre d'entre eux subsistent avec quelque dattes et une flasque de lait caillé par jour. Disposant de si peu de nourriture, et seulement d'une tente en poil de chèvre pour s'abriter, les Al-badia sont plus pauvres que nombre de gens ne peuvent l'imaginer. Pourtant, ils se considèrent comme les plus riches de tous les Zakhariens. Leur richesse ne réside pas dans leurs possessions. Les nomades n'accordent aucune valeur aux vêtements ostentatoires, à un foyer chaleureux ou à une grande fortune personnelle. Leur bien le plus précieux est leur indépendance.

Bien que la vie nomade pousse à un isolement relatif, la nécessité du commerce met les Al-badia en contact avec « l'autre moitié » de la culture de Zakhara : les *Al-hadhar*, dont le style de vie est sédentaire. Artisans, marchands, fabricants – tous sont des Al-hadhar. Même le rétameur ambulant appartient à ce groupe, parce que son existence est inexorablement liée au bazar du village ou de la ville, et par conséquent au mode de vie des sédentaires.

Pratiquement tous les Al-hadhar jouissent d'un confort matériel supérieur à celui des nomades. Mais seuls quelques-uns d'entre eux sont cousus d'or, et appartiennent à la classe supérieure des Al-hadhar. Ces hommes et femmes riches habitent généralement les villes, même si nombre d'entre eux possèdent des terres dans des bourgades reculées. C'est la sueur et le labeur des classes inférieures qui leur permet de mener cette existence.

Pour la plupart, les Al-hadhar sont pauvres. Leurs foyers sont petits et simples, faits de briques de terre ou de chaume, blottis autour d'une oasis ou d'un unique puits. Certains sont des ouvriers. D'autres sont fermiers, résidant sur des terres qui appartiennent à autrui, et cultivant dattes, blé et autres maigres cultures en échange d'une petite part de la récolte. Leurs terres sont



de dimensions réduites. En comparaison des fermiers d'autres royaumes, la plupart sont à peine plus que des jardiniers. Mais à partir d'une minuscule portion de désert, ils peuvent créer un paradis.

Les Al-badia et les Al-hadhar ont tendance à se considérer mutuellement avec pitié, sinon avec un soupçon de dédain. Même les villageois les plus pauvres se croient plus cultivés et plus civilisés que les nomades. Aux yeux des Al-hadhar, les nomades sont fous de choisir une existence austère, alors que les Al-hadhar vivent dans le luxe (en tout cas, la plupart des villageois peuvent se vanter d'avoir un toit sur leur tête, de l'eau fraîche et l'estomac plein, et de prendre régulièrement des bains). De plus, les Al-hadhar vénèrent leurs dieux dans d'impressionnantes mosquées, et bénéficient de prêtres « instruits » pour les guider. En conséquence, les Zakhariens sédentaires se considèrent comme plus pieux que les Al-badia, et donc plus proches des dieux.

Les nomades, bien entendu, entretiennent l'opinion opposée. Après tout, qu'y a-t-il de plus saint que de vivre sous l'étendue illimitée des cieux et de se mettre sans restriction à la merci des dieux ? Les Al-badia plaignent les Al-hadhar pour leur mollesse, qui résulte de leur recherche acharnée du confort matériel. D'autre part, les nomades ont pitié des Al-hadhar à cause de leur manque de liberté et de leurs inégalités sociales.

Les nomades ne s'inclinent devant personne d'autre que les dieux, tandis que, de leur point de vue, les Al-hadhar doivent s'agenouiller devant d'autres hommes. Tous les nomades se considèrent comme égaux face aux dieux et face au Destin. La même chose n'est pas vraie des Al-hadhar. Bien qu'il existe quelques disparités dans la richesse des nomades, elles sont minimes comparées à celles des citadins, et un cheik qui ne se montre pas généreux envers sa tribu ne garde pas longtemps son titre.

Les femmes nomades connaissent également une liberté plus grande que les femmes sédentaires. La famille ne peut survivre sans le travail de chaque nomade ; et les femmes, elles aussi, obtiennent une part égale du fruit de ce labeur. Par contraste, de nombreuses citadines vivent comme des prisonnières ou des esclaves. Le fait qu'elles représentent des esclaves « choyées » ne suscite chez les nomades que davantage de pitié ou de dédain.

Malgré ces différences culturelles, les Al-badia et les Al-hadhar coexistent en paix. Au bout du compte, les nomades comme les citadins considèrent qu'un homme ou une femme doit être jugé(e) selon ses mérites personnels – et non selon la manière dont est construite sa maison. Au moins en principe, les aptitudes et la force de caractère d'un individu comptent bien plus que toute autre distinction.

Légende de la carte

La carte ci-contre donne une vue d'ensemble de Zakhara. En voici quelques lieux importants :

Huzuz, cité des délices : cœur palpitant de l'empire, Huzuz s'étend près du Golfe doré, au carrefour d'importantes routes commerciales est-ouest et nord-sud. La ville est dirigée par le grand calife, titre héréditaire, et abrite le plus grand palais de Zakhara. La plupart des autres dirigeants rendent hommage au grand calife (même s'ils l'ignorent par ailleurs). La demeure de la Dispensatrice du savoir, lieu de méditation et de vénération, est située au centre de Huzuz.

Hiyal, cité des intrigues : située plus à l'intérieur des terres, le long de routes commerciales nord-sud, Hiyal est la jumelle sombre d'Huzuz – une cité grise et ombrageuse qui s'est développée à partir d'un marécage. Dans ses alcôves enfumées, de noirs pactes se font et se défont. La sultane d'Hiyal est une femme habile et intrigante.

Qudra, cité du pouvoir : port important sur la Grande mer, Qudra a été puissamment fortifiée au fil des ans pour repousser les raids des pirates et les barbares. C'est aujourd'hui une importante puissance militaire et navale, et la cité la mieux défendue de la Terre du destin. L'émir de Qudra est un nain patient et calme, élu par les sociétés de mamelouks qui dirigent la ville.

Ligue panthéiste : collection de cités indépendantes bordant le Golfe doré et la mer Encombrée, la Ligue panthéiste est une hiérarchie religieuse contrôlée par des factions moralistes (les moralistes sont décrits au chapitre 3). Les membres de cette ligue tolèrent tous ceux qui reconnaissent et vénèrent Kor, Najm, Hajama, Selan et une divinité locale nommée Jauhar. Ceux qui vénèrent d'autres dieux sont ostracisés ou persécutés. Les panthéistes manifestent un intérêt de pure forme pour la cité des délices en tant que domicile de la Dispensatrice de savoir et du grand calife, mais leur gouvernement reste complètement indépendant.

Haut désert : le territoire situé en face d'Hiyal et de Huzuz s'élève pour former un haut plateau balayé par les vents, parsemé d'oasis et d'oueds (cours d'eau saisonniers) profonds. C'est là que les grandes tribus nomades de Zakhara élèvent leurs troupeaux et pillent leurs voisins.

Territoires hantés : deuxième grand désert de Zakhara, cette région contenait autrefois de nombreuses et puissantes cités indépendantes, des nations mesquines et de fières tribus nomades, en guerre les unes contre les autres. Toutes ont disparu depuis de nombreux siècles, laissant leurs villes en ruine. Selon une légende, c'est l'orgueil d'un seul dirigeant qui suscita la chute de tous. Quelle que soit la véritable raison, presque tous les Territoires hantés ont été abandonnés par les hommes. Hormis ses abords, cette région appartient aujourd'hui aux génies et aux créatures du désert.

Afyal : un certain nombre de petites nations sont éparpillées à travers la mer Encombrée. Des quatre principales îles, cependant, seule Afyal est dirigée par un gouvernement commun. Le padischah d'Afyal cherche à étendre son pouvoir en établissant des colonies sur les îles avoisinantes.

Afyal est une nation insulaire typique : elle possède un arrière-pays riche et pratiquement inexploré, et un commerce côtier florissant. Elle est aussi régie par un code social, ou plutôt un système de castes, très strict.



Grande mer
(Bahr-Al-Kibar)

Pays des hommes-yaks

Domaines corsaires

Cités libres du Nord

Territoires hantés

Mer des étrangers
(Bahr-Al-Ajami)

Qudra
Cité du pouvoir

Hiyal
Cité des intrigues

La Terre du Destin

Baie du Souk

Haut désert

Huzuz
Cité des délices

Kadar

Nog

Golfe doré

Cités de la perle

Ligue du Panthéon

Afyal

Afyal
Île de l'éléphant

La mer Encombrée
(Bahr-Al-Izdiham)

Sahu
Île de la sérénité

Harab
Île de la guerre

Bariya
l'Île sauvage

1 cm = 200 km



Une princesse voyageant sur les mers, dont le foyer est son navire, est-elle une Al-hadhar ? Le bel aventurier qui dort occasionnellement à la belle étoile est-il un Al-badia ? De telles personnalités défient toute classification rigide, mais pour un Zakharien, ces questions sont triviales de toute façon. À son tour, il demanderait : « Est-elle une femme honorable ? Est-ce un homme honorable ? » Si la réponse est oui, chacun des groupes s'empresserait d'accepter l'un ou l'autre personnage comme l'un des siens.

Dans leurs cœurs et leurs esprits, tous les Zakhariens présentent plus de similitudes que de disparités. Ils partagent une langue commune, le midani, et une culture commune qui transcendent leurs différences. Plus important, ils partagent un code tacite d'éthique et de comportement qui façonne leur vie quotidienne. Nomade ou citadin, marin ou voleur, prince ou indigent – tous comprennent ces concepts propres à Zakhara, et y adhèrent : honneur, famille, hospitalité, pureté et piété. Ces convictions interdépendantes font d'eux des citoyens de Zakhara.

L'honneur

Une vie sans honneur n'a pas de sens.

— Proverbe zakharien

La recherche de l'honneur – et du prestige qui l'accompagne – est une force motrice dans la vie de tout Zakharien. Pour beaucoup d'entre eux, il n'y a pas de plus grande cause. Même pour un citadin, l'argent et le pouvoir ne signifient rien s'ils sont obtenus aux dépens de son honneur.

Dans son sens le plus large, l'honneur est l'incarnation de tout ce qui est bon – l'honnêteté, la bonté et l'indulgence. Les hommes et femmes honorables tiennent parole quand ils l'ont donnée. Ils sont généreux, offrant leur subsistance à ceux qui sont pauvres, et leur protection à ceux qui sont faibles. Ils sont fidèles à leurs amis et loyaux envers leur famille. Les hommes montrent leur force et leur bravoure dans la bataille ; les femmes font montre de courage face aux difficultés. Les deux sexes doivent être vertueux et exempts de honte.

Pour un étranger, le concept zakharien d'honneur peut sembler complexe. Pour un Zakharien, rien n'est plus simple. L'honneur est aussi naturel et nécessaire que de respirer, et sa marque, pour le meilleur et pour le pire, aussi inévitable que la mort.

Toute action, grande ou petite, sert à améliorer ou diminuer l'honneur d'un individu. De plus, chacun de ses actes a des répercussions sur l'honneur de sa *famille*. Honneur et parenté sont étroitement liés. Si un homme se comporte de façon déshonorante, l'offense commise peut entacher l'honneur de sa famille d'une façon dont on se souviendra pendant des générations. La même chose serait évidemment vraie d'une femme qui se déshonore.

L'honneur est étroitement surveillé. Pour chaque insulte à l'honneur d'une personne, une réparation doit avoir lieu. Si l'insulte est mineure, de simples excuses pourront suffire. Mais voler ou blesser intentionnellement, tuer sans justification – ce sont là de graves offenses. Elles peuvent ruiner l'honneur de l'offenseur ainsi que celui de sa famille. De plus, ces crimes insultent également l'honneur de la victime et de la famille de cette dernière. Plus l'offense est grave, plus la restitution exigée sera grande – et plus dure sera la punition.

Si, par exemple, une femme de cet univers imaginaire devait être prise à voler, elle pourra perdre une partie de sa main ; au minimum, elle sera forcée à faire publiquement des excuses humiliantes et à offrir argent ou bétail à ses victimes. Si un homme en tue un autre sans raison valable, alors la famille de la victime a le droit d'exiger la mort du criminel – ou de le tuer elle-même – en lieu et place d'une compensation monétaire. Selon toute probabilité, la famille du criminel éliminera elle-même ce dernier. Quand un crime est sérieux, seule la mort de la personne déshonorée peut effacer la tache infligée à sa famille. En pratique, la famille doit « amputer la partie offensante » pour que l'honneur de l'ensemble puisse être restauré.

En dehors du meurtre, un seul crime est assez grave pour mériter la peine capitale : l'inconvenance amoureuse. Contrairement à une croyance populaire chez les étrangers, aucun guerrier du désert honorable ne partirait au galop avec l'épouse hurlante de son ennemi – même au milieu d'un raid enfiévré de vol de chameaux (ces raids, accessoirement, ne sont pas considérés comme des vols). Il ne partirait pas non plus avec la fille non mariée de son ennemi, à moins qu'un mariage ne soit arrangé d'une façon ou d'une autre. En fait, si un pillard du désert devait rentrer au camp après avoir commis un tel crime, ses frères pourraient l'abattre sur le champ – épargnant ainsi l'honneur de la famille.

Les femmes constituent la cible habituelle lorsque des accusation d'inconvenance sont proférées. Les hommes n'en sont en aucun cas exemptés, cependant, comme l'illustre cette parabole courante. Dans toute communauté zakharienne, les enfants à l'approche de l'adolescence entendent l'histoire d'une fille « d'un village lointain » qui succomba à la tentation. Les noms des personnages de l'histoire changent selon la fantaisie du conteur, mais nous appellerons cette jeune fille « Maneira ».

Maneira était promise en mariage à son cousin germain du côté paternel (pratique courante à Zakhara). Malheureusement pour tous, elle tomba amoureuse d'un jeune berger. Frappée de folie, elle partit le retrouver une nuit. Quand la nouvelle de son escapade parvint à son frère, Hasim, il partit immédiatement à sa recherche et



lui plongea sa dague dans le cœur, comme pour bannir les mauvais esprits qui l'avaient poussée à l'égarement. Hasim était un frère dévoué qui aimait tendrement sa sœur ; il ne prit aucun plaisir à commettre cet acte. Mais tuer Maneira était de son devoir. S'il ne l'avait pas fait, cela aurait alors été le droit de son cousin. En la tuant lui-même, Hasim avait fait davantage pour réparer l'honneur de sa famille.

L'histoire n'est pas terminée tant que le destin du berger n'est pas connu. Après avoir tué sa sœur, Hasim rechercha le garçon qui était à l'origine de tant de honte et de tourments. Hasim était en droit d'exiger la mort du berger – et de tuer lui-même ce méprisable individu si nécessaire. Le père du berger avait déjà appris la conduite inconvenante de son fils. Comme Maneira, le garçon fut tué par un membre de sa propre famille. Préserver son honneur peut être une affaire sanglante et empreinte de tristesse.

La punition pour conduite inconvenante n'est cependant pas toujours aussi sévère que le raconte cette histoire. Dans la réalité, Maneira et le garçon auraient pu être autorisés à s'enfuir dans le désert, et se voir simplement bannis de leurs familles respectives. En pratique, cependant, ils seraient malgré tout morts aux yeux de la famille qu'ils chérissaient.

Dans certaines agglomérations importantes, une mise à l'épreuve du destin et de la grâce des dieux est considérée comme une punition acceptable. Par exemple, un garçon fut autrefois placé dans un puits pendant quarante jours, tandis que sa maîtresse était placée dans un autre puits. Chaque jour, ils ne recevaient qu'un peu de café et quelques dattes. La fille survécut ; le garçon non. Ce fut considéré comme la preuve que la fille avait bénéficié d'une grâce divine, et que sa peine était purgée. Ainsi, d'ailleurs, que celle du garçon.

La querelle de sang

Aucune discussion de l'honneur ne serait complète sans mentionner la querelle de sang. Tuer une autre personne n'est pas un crime si ce meurtre est justifié. Qu'est-ce qui constitue une justification ? Les Zakhariens eux-mêmes ne sont pas toujours d'accord sur ce point. Une querelle de sang est une bataille entre deux groupes qui commence lorsqu'un camp considère qu'un meurtre est justifié, et que l'autre, ayant perdu un de ses membres, n'est pas d'accord. Ils ne tardent pas à se retrouver tous dans un cercle vicieux, commettant un meurtre vengeur après l'autre, chaque camp tentant de rétablir l'équilibre. La querelle risque de ne pas prendre fin tant qu'une tierce personne objective n'a pas proposé un règlement financier entre les deux groupes, permettant à chacun d'eux de considérer que son honneur a été convenablement restauré.

Une querelle de sang surgit généralement entre deux familles ou clans nomades, mais même des villages entiers se sont déjà laissé entraîner dans ce type de conflit mortel.

La famille

Un homme sans famille n'est pas un homme.

— Proverbe zakharien

Aux yeux des Zakhariens, une famille est précieuse et irremplaçable. Même après la mort, une famille reste intacte, prouvant sa force ainsi que son importance. La richesse matérielle est transitoire, mais les liens du sang sont éternels.

Chaque personne existe au sein du cercle de sa famille immédiate, qui comprend toutes les générations survivantes. Cette famille, à son tour, appartient à un cercle plus vaste de cousins, d'oncles et de tantes. Au-delà s'étend un troisième cercle de parents, au deuxième degré, puis un quatrième, comme les anneaux qui se forment autour d'un caillou lancé dans l'eau. Ces cercles créent l'identité de la personne. Homme ou femme, garçon ou fille, un individu n'est rien sans le groupe. Les droits de la famille, par conséquent, doivent prédominer sur les droits de l'individu qui en fait partie.

Les familles zakhariennes sont généralement dirigées par des hommes. Un père est responsable de ses filles non mariées, de ses fils, et des familles de ses fils. Dans les villages, un fils habite souvent avec son père dans le foyer paternel jusqu'à plus de trente ans. S'il se marie, son épouse se joint à la maisonnée déjà nombreuse et appartient désormais aux cercles familiaux de son mari. Bien que la situation de la nouvelle épouse ait officiellement changé, ses frères continuent généralement de veiller sur elle. Si elle divorce, elle retournera dans sa propre famille, s'installant à nouveau chez ses parents ou ses frères. Les liens du sang ne peuvent jamais être rompus.

Les Zakhariens aiment les grandes familles, et accueillent avec joie la naissance de chaque enfant. Au bout d'un moment, bien entendu, le foyer paternel ne peut plus contenir davantage de personnes. Quand l'espace devient limité et qu'une famille a les moyens de construire une nouvelle habitation, un fils quitte le foyer de son père et prend un nouveau départ. Mais il quittera rarement le village ou la ville de ses ancêtres.

Dans le désert, les tentes remplacent les maisons, mais les coutumes sont similaires. Un patriarche nomade possède généralement la plus grande tente parmi les membres de son cercle proche. Il réside avec son épouse (ou, occasionnellement, ses épouses) et ses enfants non mariés. Ses fils mariés habitent des tentes plus petites, presque toujours plantées à proximité.



Du fait de l'importance des liens du sang, la loyauté envers sa famille est l'équivalent d'une loi à Zakhara. Avant tout, un homme est loyal envers sa famille proche. Comme on l'a vu, ses actes, pour le meilleur et pour le pire, contribueront à définir l'honneur de cette famille. Une femme se conforme au même code. La loyauté va ensuite au cercle plus vaste. Si, par exemple, un homme subit un tort et demande de l'aide, ses cousins sont tenus par l'honneur de lui porter assistance, à condition que leurs actes ne déshonorent en rien leur propre famille proche.

Honneur et parenté sont deux fils d'or dans le tissu de la vie à Zakhara. Sans l'un ou l'autre, le tissu se défait.

La pureté

Sur la Terre du destin, la pureté est sans doute la plus grande vertu d'un homme ou d'une femme – du moins en public. Un don Juan étranger, condamné pour ses actes, pourra faire remarquer l'existence du harem comme preuve de l'« hypocrisie » des Zakhariens. En fait, très peu d'hommes zakhariens ont plus d'une épouse. Mais même le riche cheik possédant un harem est, techniquement parlant, marié à chaque femme dont le visage dévoilé honore sa chambre à coucher. De plus, un homme et une femme peuvent aisément divorcer, et trouver de nouveaux conjoints, sans en subir le moindre stigmate. Le fait qu'un cheik ou un roi ne soit marié à une femme que pour quelques semaines ou même quelques jours n'entraîne aucune inconvenance pour lui ni pour elle. Durable ou pas, un mariage est sacré sur la Terre du destin.

Les Zakhariens considèrent leur propre culture comme plus civilisée que celles de leurs voisins « barbares ». En tout cas, le concept zakharien de la pureté est plus complexe. Dans toute la Terre du destin, rester pur signifie éviter tout contact physique non nécessaire entre un homme et une femme à moins qu'ils ne soient mariés – aussi involontaire ou innocent que puisse sembler ce contact.

Toute femme zakharienne honorable tendrait la main pour aider un homme blessé. Mais pratiquement aucune ne serrerait la main d'un homme qu'on vient de lui présenter, de peur qu'il ne la considère comme indécente ou ne soit violemment tenté par ses charmes. Un simple hochement de tête est considéré comme un salut correct. Dans les régions strictement religieuses, même un regard aguicheur est considéré comme un péché. À tout le moins, un homme qui lance ouvertement des regards enflammés à une femme non mariée lui adresse une insulte plutôt qu'un compliment. Le frère ou le père de cette femme serait parfaitement en droit d'exiger une forme de réparation – depuis des excuses publiques jusqu'au don de nombreux chameaux, selon le statut de la femme et l'audace de l'homme entreprenant.

Dans un monde où la force de caractère est exaltée, les Zakhariens croient étrangement à la faiblesse cachée de tout homme et toute femme en ce qui concerne les affaires de cœur. C'est pour cette raison que de nombreuses femmes portent le voile et des robes dissimulant la forme de leur corps. C'est aussi pour cette raison que quelques groupes exigent des *hommes* qu'ils fassent de même – c'est-à-dire qu'ils couvrent leur corps et la moitié inférieure de leur visage chaque fois qu'ils paraissent en public.

Il n'est donc pas étonnant que les yeux, les mains et les pieds soient devenus d'importants objets de beauté chez les humains (ou même non humains) de Zakhara. Les femmes soulignent leurs yeux à l'aide de kohl. Certaines se tatouent le front d'un motif simple. D'autres peuvent le décorer avec des points de henné, une teinture naturelle qui peut également rougir leurs ongles. Des bracelets ornent leurs poignets et leurs chevilles.

Persuadés que même les yeux et les cheveux suscitent une tentation trop grande, certaines sectes de la Terre du destin exigent d'une femme qu'elle mette une capuche opaque chaque fois qu'elle se trouve en public, et dissimule entièrement sa tête. Le tissu est percé de nombreux petits trous au niveau des yeux, ce qui lui permet de regarder l'extérieur, mais empêche les autres de la voir. Le reste de son corps est complètement noyé dans de volumineuses robes qui traînent à terre.

La pureté est également la raison de l'isolement des femmes, pratique courante sur la Terre du destin. Que le foyer soit une tente, une maison en briques d'argile proche d'une oasis ou un palais grandiose, il contient généralement des quartiers séparés pour les femmes – une zone où aucun homme adulte autre que leur mari ne peut s'aventurer (et même alors, il demande parfois la permission par courtoisie). Le degré de confinement dans ces quartiers auquel une femme est soumise varie. Par exemple, les lois de l'hospitalité zakharienne exigent d'une femme qu'elle se comporte comme l'hôte en l'absence de son mari, et serve un invité honoré ou dans le besoin qui entre dans leur demeure, en lui offrant café ou nourriture. Si son mari apparaît par la suite, elle se retirera poliment dans ses quartiers. Bien que les étrangers puissent considérer cet isolement comme une prison, une femme zakharienne l'envisage souvent comme un privilège ainsi qu'un sanctuaire.



L'hospitalité

L'invité est le seigneur de la maison.

— Proverbe zakharien

Les invités sont comme les poissons ; au bout de trois jours, ils puent les uns comme les autres.

— Proverbe des Al-badia

Sur la Terre du destin, la générosité apporte l'honneur, tandis que l'avarice engendre le mépris. En conséquence, l'hospitalité des Zakhariens est sans égale. Selon l'éthique zakharienne, un homme doit offrir nourriture et boisson à quiconque paraît sur le pas de sa porte en ami, aussi pauvre que soit l'hôte. À la place de son mari, ou lorsqu'elle reçoit des amies, une femme doit faire de même.

Si un invité se présente de nuit, un hôte doit lui offrir le logement en plus de la subsistance. Un hôte riche pourra aussi offrir des divertissements tels que la danse d'une servante talentueuse, et peut-être même un cadeau. L'obligation – et le désir – d'offrir l'hospitalité est aussi pressante que n'importe quel besoin personnel. Une tribu nomade dont les réserves de nourriture sont presque épuisées pourra éviter une oasis fréquentée même si ses réserves d'eau sont également réduites. La tribu préférera connaître faim et soif plutôt qu'être incapable d'offrir l'hospitalité aux étrangers qu'elle pourrait rencontrer à l'oasis.

Un hôte assume la responsabilité du bien-être de ses invités. Qu'un homme vive dans une tente en poil de chèvre ou dans une somptueuse demeure, son honneur dépend de la façon dont il traite ceux qui se placent sous sa responsabilité. Pour cette raison, les invités peuvent s'attendre à recevoir l'hospitalité en toute sécurité – même s'ils étaient autrefois les ennemis de l'hôte. Arsenic et autres toxines sont faciles à obtenir sur la Terre du destin, et le poison constitue un moyen courant d'éliminer ses adversaires.

Néanmoins, une fois que ces adversaires deviennent des invités – et partagent le *lien du sel* – eux aussi peuvent manger tout leur saoul, et compter sur la protection de l'hôte ainsi que sur son amitié. En retour, les invités sont censés se comporter comme des amis loyaux, n'abusant jamais de son hospitalité, et ne franchissant jamais les limites de la bienséance.

Le lien du sel

Le lien du sel illustre parfaitement l'hospitalité zakharienne et les responsabilités mutuelles de l'hôte et de l'invité. Quand un invité ingère le sel provenant de la table de son hôte, leur lien devient formel. On considère que le sel subsiste dans le corps de l'invité pendant trois jours. Tant que ces trois jours ne sont pas écoulés, l'hôte est responsable du bien-être de son invité. En offrant le sel, l'hôte jure de protéger l'invité de tout mal pendant la durée du lien du sel.

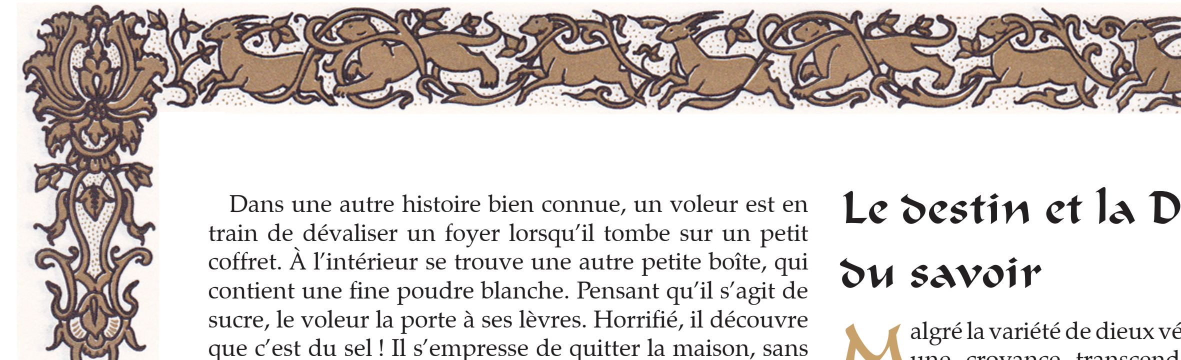
L'invité a ses propres obligations. En acceptant le sel, il convient de ne pas faire de mal à l'hôte. De plus, un invité poli devra partir au lever du soleil si les réserves de la famille semblent insuffisantes. Si la famille proteste énergiquement, l'invité pourra rester tout le temps que durera le lien du sel. Il est cependant impoli, quoi que puisse proclamer l'hôte, qu'un invité demeure dans la maison d'autrui plus de trois jours. Au bout de ce délai, il n'est plus le bienvenu, quelle que soit la quantité de sel consommée. D'autre part, un invité sait qu'il est déplacé de *demander* l'hospitalité sous toutes ses formes ; il ou elle doit attendre que l'hôte la lui offre. Puisqu'il est du devoir de l'hôte de le faire, et que ne pas accepter constitue une insulte, un invité est rarement déçu.

Les règles de l'hospitalité apparaissent clairement dans le fameux conte de Shéhérazade « Ali Baba et les quarante voleurs ». Le pauvre bûcheron Ali Baba découvre, dans une caverne magique, un trésor qui appartient à une bande de brigands. Ali Baba prend une partie du trésor, visiblement vieux de plusieurs siècles.

Le capitaine des brigands découvre l'identité d'Ali Baba et jure de tuer l'audacieux bûcheron – mais pas avant qu'Ali Baba ne soit sévèrement puni. Déguisé en marchand, le brigand se rend dans la modeste maison d'Ali Baba. L'aimable bûcheron ne reconnaît pas le brigand et lui offre gracieusement un repas. Le « marchand » ne souhaite pas accepter. Il prétend avoir des besoins alimentaires particuliers. Comme Ali Baba insiste, proclamant qu'il peut préparer n'importe quel mets, le brigand feint l'embarras et déclare qu'il ne peut pas manger de sel. Même cet homme sans scrupule – voleur et meurtrier – refuse de violer les lois de l'hospitalité. S'il devait consommer le sel d'Ali Baba, il se sentirait contraint par l'honneur de ne pas faire de mal au bûcheron ou à sa famille.

Ali Baba sert à son invité de la viande non salée. Le brigand mange le plat et complote, imaginant comment il humiliera et détruira son aimable hôte quand le repas sera fini. Avant que son plan ne puisse être exécuté, une astucieuse servante entre dans la pièce. Elle danse magnifiquement, se penchant d'avant en arrière tout en brandissant un cimeterre. En guise de final, elle plonge la lame dans la poitrine du brigand surpris.

Le brigand est mort. Ali Baba est mortifié. Il croit devoir tuer la jeune fille en réparation, parce que le marchand était son invité. La jeune fille se hâte de lui révéler la véritable identité du marchand, et lui explique comment le brigand a volontairement évité le lien du sel, de sorte qu'il n'était pas vraiment un invité. Tout le monde vit ensuite heureux pour le restant de ses jours (sauf le brigand, bien entendu).



Dans une autre histoire bien connue, un voleur est en train de dévaliser un foyer lorsqu'il tombe sur un petit coffret. À l'intérieur se trouve une autre petite boîte, qui contient une fine poudre blanche. Pensant qu'il s'agit de sucre, le voleur la porte à ses lèvres. Horrifié, il découvre que c'est du sel ! Il s'empresse de quitter la maison, sans rien emporter. Comme le brigand de l'histoire d'Ali Baba, il est disposé à voler. Mais il n'a pas le courage de violer le lien du sel, même si ce lien s'est formé par accident.

Aux yeux de la plupart des Zakhariens, il n'est pas nécessaire d'offrir du véritable sel pour former ce lien d'hospitalité. Même les invités qui se contentent de boire de l'eau ou du café, dénués de sel, peuvent compter sur un hôte honorable, qui ne leur fera aucun mal.

La piété

La religion est un mode de vie chez les peuples de la Terre du destin. S'il semble que les codes de conduite décrits jusqu'ici sont adoptés religieusement, c'est parce qu'ils le sont. L'honneur est aussi une question de piété, et revient à se comporter de la façon considérée comme bonne et juste par ceux qui règnent sur les cieux – ceux qui détermineront si vous êtes digne de connaître le paradis après votre mort. Un homme dénué d'honneur, dit-on, n'est jamais digne de cette grande récompense.

Les Zakhariens acceptent ceux dont les religions sont différentes. En fait, il existe une grande variété de confessions sur la Terre du destin. Mais les Zakhariens trouvent excessivement difficile d'accepter quiconque ne croit pas en une puissance supérieure et ne lui rend pas hommage. Croire en d'autres dieux peut paraître étrange, mais ce n'est pas un péché. Le péché consiste à ne croire en rien.

Parmi les dieux majeurs, reconnus dans tout Zakhara, on trouve le Vieux Kor, Zann l'Érudit, le Brave Hajama, Najm l'Aventureux, Selan la Lune splendide, Jisan des crues, ainsi que Haku des vents du désert et Hakiyah des brises marines. Aucun de ces dieux ne règne sur un domaine précis. C'est plutôt que chacun se montre fort dans un idéal ou un élément particulier – sagesse, savoir, bravoure, courage, beauté, générosité, liberté et honnêteté.

Les divinités zakhariennes incluent également pléthore de dieux mineurs, de dieux locaux et de demi-dieux. Ces divinités mineures peuvent être vénérées dans une région restreinte, alors qu'ils sont inconnus à quinze kilomètres de là. Tous les dieux – majeurs et mineurs – sont aussi capables les uns que les autres de répondre aux besoins de leurs fidèles.

Le destin et la Dispensatrice du savoir

Malgré la variété de dieux vénérés par les Zakhariens, une croyance transcende toutes les autres : la croyance dans la destinée. Tout Zakharien connaît son pouvoir. Qui est cette créature dont un continent entier porte le nom ? Même les génies ne sont pas d'accord sur ce point. Quelques Zakhariens croient qu'elle est la mère des dieux, bien que n'étant pas elle-même une déesse, car elle n'accorde aucun sort et n'appelle personne à la vénérer. Pour d'autres, elle représente simplement une force élémentaire omniprésente qui peut être aussi vaste que les cieux, et pourtant prendre une forme aussi petite que celle d'une femme ordinaire, ou aussi dénuée de substance qu'un murmure.

C'était comme l'ombre d'une femme que le destin, dit-on, est apparu dans les temps anciens, pour partager sa sagesse avec les génies, les dieux et les hommes. Une fois sa visite terminée, il avait laissé ses enseignements entre les mains d'une très belle jeune fille, à propos de laquelle tous les dieux et génies se battaient. La jeune fille transcrivit les enseignements du destin sur une série de parchemins.

L'histoire de cette jeune fille, qui devint la Dispensatrice du savoir, survécut pendant des siècles dans les légendes racontées par les *raoun* (bardes du désert). Puis, il y a cinq cents ans à peine, les parchemins furent découverts. Les coutumes que les hommes sages avaient toujours adoptées comme bonnes – le code du comportement honorable – y étaient exposées d'une manière si claire, si complète, que tous reconnurent immédiatement leur sagesse.

Bientôt, tous les Zakhariens adoptèrent ces idéaux, et Zakhara prit le nom de Terre du destin.





Chapitre 2

Personnages

Les personnages de la Terre du destin sont simples à concevoir mais gratifiants à jouer. Ils sont fondés sur l'ensemble familier de règles exposées au chapitre 2 du *Manuel des joueurs*. Quelques changements ont cependant été introduits. De plus, la campagne Al-Qadim™ développe ces règles – apportant des détails qui adaptent combattants, magiciens, prêtres et roublards à un univers d'aventures arabisant. Ce chapitre explique en quoi les personnages d'une campagne Al-Qadim diffèrent de ceux d'autres univers, et en quoi ils leur sont semblables.

Caractéristiques

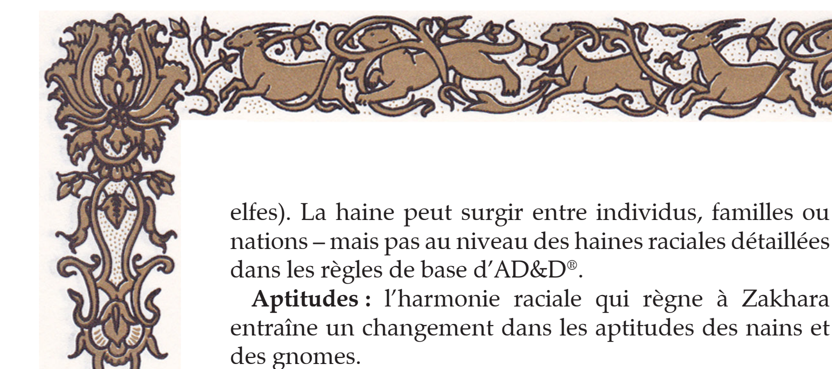
Dans une campagne Al-Qadim, les caractéristiques des personnages sont identiques à celles indiquées dans le *Manuel des joueurs* d'AD&D®. Tous les bénéfices et pénalités associés aux caractéristiques de base continuent de s'appliquer sur la Terre du destin.

Races

Toutes les races de personnages standard existent sur la Terre du destin. Les joueurs peuvent jouer le rôle d'un nain, d'un elfe, d'un gnome, d'un demi-elfe, d'une petite-personne ou d'un humain. Sauf mention contraire, les aptitudes habituelles de toutes ces races s'appliquent.

Les humains sont de loin la race la plus courante à Zakhara, en particulier dans les régions les plus peuplées. Bien que des nations elfiques et naines s'étendent aux frontières de la Terre du destin, au cœur de Zakhara les non humains constituent une minorité active, qui entretient au mieux un « marché de petites-gens » ou un « quartier gnome » dans quelques villes. En plus des races de personnages-joueurs, on trouve un certain nombre d'autres humanoïdes dans les cités de Zakhara, dont des orques, des gobelins, des gnolls et même des ogres.

Malgré leur petit nombre, les non-humains ne subissent pratiquement aucun des préjugés trouvés dans la plupart des campagnes « occidentales » d'AD&D®. En comparaison, Zakhara est une société égalitaire. Ici, les « haines raciales » habituelles d'AD&D – telles que l'antipathie entre nains et elfes, ou la haine entre gnomes et gobelins – n'existent plus. Les elfes zakhariens traitent avec orques et nains aussi aisément qu'avec les humains (même s'il est vrai que de nombreux elfes préfèrent, au bout du compte, traiter avec d'autres



elfes). La haine peut surgir entre individus, familles ou nations – mais pas au niveau des haines raciales détaillées dans les règles de base d'AD&D®.

Aptitudes : l'harmonie raciale qui règne à Zakhara entraîne un changement dans les aptitudes des nains et des gnomes.

- Les nains n'obtiennent plus un bonus d'attaque de +1 contre orques, demi-orques, gobelins et hobgobelins. Ils conservent cependant leur avantage lorsqu'ils sont attaqués par des ogres, trolls, ogres mages, géants ou titans.
- Les gnomes n'obtiennent plus le bonus d'attaque de +1 contre kobolds ou gobelins. Ils conservent cependant leur avantage lorsqu'ils sont attaqués par des gnolls, gobelours, ogres, trolls, ogres mages, géants ou titans.

Classes : chaque race est éligible pour les classes et combinaisons multi-classées indiquées dans le *Manuel des joueurs*, à deux exceptions près :

- Les nains qui sont des magiciens natifs de Zakhara doivent adopter le profil de sha'ir (voir chapitre 3). En tant que magiciens, leur niveau d'expérience maximal est de 10. Un nain magicien ne peut pas être multi-classé. De plus, il ou elle est soumis(e) à des limitations supplémentaires, indiquées dans le profil de sha'ir.
- Les gnomes peuvent être n'importe quel type de magicien présenté au chapitre 3, y compris sha'ir, mage élémentaire et sorcier. Ils sont limités au niveau maximal habituel de 15 dans les profils de magicien.

Groupes, classes et profils

Dans les règles d'*Aventures en Arabie*, les quatre principaux groupes de personnages fonctionnent normalement : combattants, magiciens, prêtres et roublards. Les classes au sein de ces groupes restent également inchangées en dehors d'un ajout : tout personnage de la campagne Al-Qadim™, quelle que soit sa classe, doit également adopter un profil de personnage.

Un profil est un rôle spécialisé. L'idée a été introduite dans *Le manuel complet du guerrier*, suivi d'autres suppléments de la même série « MJSR ». Les profils développent et améliorent le système des classes de personnages ; ils ne le remplacent pas. Chaque personnage appartient toujours à une classe. Par exemple, *Le manuel complet du guerrier* décrit plus d'une douzaine de profils pour guerriers et autres combattants, du bretteur au samouraï. De façon similaire, *Le manuel complet du prêtre* présente de nouvelles spécialisations pour les prêtres, du patricien au moine guerrier. Les profils permettent de mieux détailler le personnage une fois sa classe choisie.

Le chapitre 3 de cet ouvrage décrit les nombreux profils de la campagne Al-Qadim. Ils contribuent à donner aux personnages un contexte approprié pour la Terre du destin. Par exemple, un guerrier peut être un cavalier du désert ou un soldat esclave. Tous les groupes de personnages et toutes les classes sont représentés dans la campagne, à deux exceptions près :

- Les druides n'existent pas sur la Terre du destin, et ne sont pas autorisés en tant que nouveaux personnages. Si un joueur décide malgré tout d'introduire un druide dans la campagne (et si le MD l'autorise), ce personnage doit être un étranger.
- Les illusionnistes et autres magiciens spécialisés ne sont pas non plus autorisés, à moins de participer à la campagne en tant qu'étrangers.

Les personnages dont les origines sont étrangères à la Terre du destin ont leurs propres profils spécialisés, qui décrivent les inconvénients propres aux étrangers. Ces inconvénients s'appliquent quelle que soit la façon dont un étranger arrive dans la campagne, et aussi expérimenté (ou inexpérimenté) que puisse être le personnage. Voir le chapitre 3 pour plus de détails.

Personnages multi-classés et à classes jumelées

Les personnages multi-classés sont autorisés sur la Terre du destin, mais doivent adopter un profil pour chaque classe. Il n'est pas permis aux joueurs de choisir un profil zakharien pour une classe et un profil « d'étranger » pour une autre.

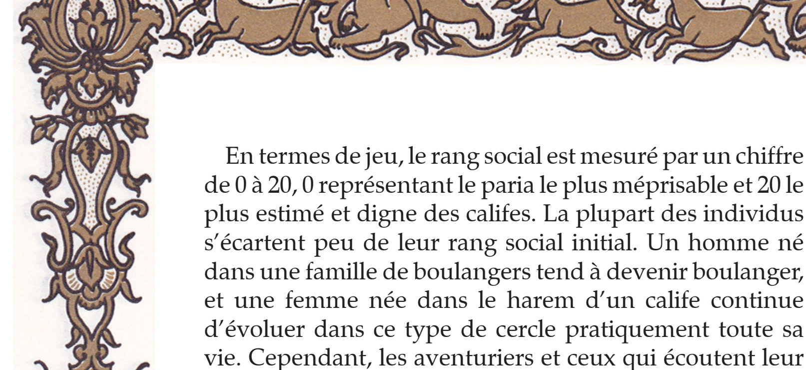
Les personnages humains peuvent avoir des classes jumelées selon les règles du *Manuel des joueurs*. La classe de départ doit adopter un profil, mais le profil est optionnel pour la seconde classe. Même les étrangers venus sur la Terre du destin peuvent acquérir une seconde classe. Dans ce cas, ils sont autorisés à adopter un profil « d'autochtone » pour la seconde classe (s'ils ont passé suffisamment de temps à Zakhara), tout en conservant un profil « d'étranger » pour leur classe d'origine.

Le rang social

Tous les personnages de la Terre du destin ont leur propre rang dans la société, leur place dans la grande trame du temps qui se déroule jour après jour. Depuis le plus vil mendiant jusqu'au khan le plus superbe, ils ont leur rôle à jouer, et leur position l'un relativement à l'autre. Cette position relative est appelée rang social. Cette mesure de l'importance sociale du personnage détermine comment les autres le perçoivent sur la Terre du destin.

Le rang social est héréditaire. Aux yeux de la plupart des autres autochtones, le rang d'un personnage est immédiatement visible, à moins que ce dernier ne cherche à le déguiser ou à l'améliorer. En règle générale, race et sexe n'affectent pas le rang social.





En termes de jeu, le rang social est mesuré par un chiffre de 0 à 20, 0 représentant le paria le plus méprisable et 20 le plus estimé et digne des califes. La plupart des individus s'écartent peu de leur rang social initial. Un homme né dans une famille de boulangers tend à devenir boulanger, et une femme née dans le harem d'un calife continue d'évoluer dans ce type de cercle pratiquement toute sa vie. Cependant, les aventuriers et ceux qui écoutent leur destin verront leur rang social s'élever et déchoir avec le temps, en fonction de leurs actes et de leurs aptitudes.

Le rang social initial des PJ est défini par leur profil (voir tableau 1). Tous les PNJ n'ont pas de profil, mais ceux qui en possèdent un sont d'un rang égal à un PJ jouant le même rôle.

Les personnages multi-classés utilisent le plus bas de leurs deux rangs. Les personnages adoptant des classes jumelées doivent diviser leur rang par deux lorsqu'ils adoptent le second rôle. Bien qu'autorisés dans le jeu, les personnages multi-classés ou à classes jumelées sont rares sur la Terre du destin. Ils ont tendance à dérouter ceux qui sont habitués à la nature ordonnée de la vie à Zakhara. De nombreux Zakhariens considèrent qu'un changement de carrière est acceptable, mais déprécient ceux qui sont incapables de s'engager totalement dans une voie donnée.

Emploi du rang

Le rang social détermine une sorte de hiérarchie dans la société. Il est avant tout employé dans les simples situations de jeu de rôle. Les personnages d'un rang inférieur sont censés saluer les premiers face à ceux dont le rang est plus élevé, et les traiter avec déférence. Ne pas le faire constitue une insulte majeure ; un personnage n'obtiendra en tout cas aucune faveur en ignorant le protocole des rangs sociaux. Un pauvre marchand de rang 2 s'inclinera devant un voleur prospère de rang 5, même si la plupart des marchands sont d'un rang plus élevé que le voleur et n'auraient pas à se plier aux mêmes exigences.

Le rang social peut également entrer en jeu quand le MD effectue un jet de réaction lors d'une rencontre (table 59, chapitre 11 du *GdM*). Les individus de rang supérieur peuvent modifier le jet d'un point en leur faveur par tranche de 2 points complets de différence entre les rangs. Par exemple, imaginons que Rashad, un aventurier prospère de rang 12, soit encerclé par d'insistants mendiants de rang 2. Rashad tente de les éloigner par la menace, en brandissant son arme. Le MD lance les dés sur la table 59 ; le résultat est un 7 : les mendiants sont simplement prudents. Cependant, le rang de Rashad améliore le résultat de 5 (12 – 2 = 10 ; 10 / 2 = 5). Rashad paraît particulièrement intimidant. Les mendiants s'enfuient.

Tableau 1 : rang social

Profils de guerrier	
Askar	1d6+4
Corsaire	1d2+3
Cavalier du désert	1d6+4
Faris	1d6+5
Mamelouk	1d4+4
Barbare mercenaire	1d4+4
Combattant étranger	1d2+3
Profils de magicien	
Sorcier	1d6+4
Mage élémental	1d4+6
Sha'ir	1d6+5
Ajami	1d3+2
Profils de roublard	
Sa'louk	1d4+4
Barbier	1d6+4
Voleur mendiant	1d3
Pourfendeur sacré	1d2+2
Matroud	1d4
Roublard marchand	1d4+3
Raoui	1d6+5
Profils de prêtre	
Pragmatiste	1d6+6
Éthicien	1d6+6
Moraliste	1d6+6
Hakima	1d6+4
Kahin	1d6+2
Mystique	2d4
Prêtre étranger	1d6
Autres rôles (PNJ)	
Marchand pauvre	2d4
Marchand modeste	3d4
Marchand riche	3d4+3
Chef tribal	1d4+10
Aîné du village	1d4+8
Chef militaire	1d6+6
Dirigeant d'une ville	2d4+10
Dirigeant d'une nation	1d6+14
Prêtre du village	1d6+6
Imam d'un temple	1d10+8
Criminel marqué	1d2–1
Vizir/conseiller d'un dirigeant/imam	Rang du dirigeant/imam moins 1d3
Agent d'un dirigeant/imam	Rang du dirigeant – 5 ou rang personnel*
Conjoint d'un des rôles ci-dessus	Rang du conjoint – 1d2 ou rang personnel*
Esclave d'un des rôles ci-dessus	Rang du propriétaire – 1d6 ou rang personnel (le moins élevé des deux)

* Le plus élevé des deux



Comme indiqué, le rang social est essentiellement un outil pour le jeu de rôles. Il ne sert pas à grand-chose en combat, contre les monstres, ou contre des bandits (ou autres) qui attaquent d'abord et discutent ensuite – les questions d'étiquette ne les intéressent pas. La même chose est vraie des génies. Pour la plupart d'entre eux, un mortel est un mortel, même si de nombreux génies nobles manifestent davantage de considération pour les mortels d'un rang significatif. Le rang social ne signifie pas grand-chose non plus aux yeux des créatures intelligentes qui n'interagissent pas avec la société normale. Par exemple, une goule se moque du rang social, bien qu'un elfe le prenne généralement en considération. De plus, le rang n'est pas le seul facteur qui définit une personne. Pour la plupart des habitants de Zakhara, le rang est, au bout du compte, moins important que les aptitudes, et les aptitudes finalement moins importantes que l'honneur.

Dans les groupes aux rangs divers, tels que les groupes d'aventuriers, c'est le rang du porte-parole du groupe qui s'applique. Le porte-parole est simplement le personnage qui parle à ce moment-là. Pour chaque interruption visible par un compagnon de rang inférieur, le rang effectif du porte-parole est réduit de 1. Si un individu de rang supérieur l'interrompt, alors cet individu devient subitement le porte-parole (ceux qui ont un rang social plus élevé en imposent plus). Si les personnages de rang inférieur interrompent à son tour le nouveau porte-parole, la pénalité de –1 s'appliquera toujours (le MD devra faire preuve de bon sens dans l'attribution des pénalités. Les marchands et autres PNJ ont tendance à réagir négativement si cinq individus parlent, posent des questions, ou donnent des ordres tous en même temps).

Dans les contes des *Mille et Une Nuits*, les personnages conservent généralement leur rang de la naissance à la mort. On peut acquérir beaucoup de pouvoir temporel, de richesse et de prestige, mais au fond de soi, on reste un guerrier du désert, un enfant des rues ou le fils d'un boulanger, et c'est évident aux yeux de ceux qui savent regarder. L'inverse est également vrai.

Par exemple, dans la légende de « l'oiseau parlant », une fille et ses deux frères, tous nouveaux-nés, sont jetés à la rivière par leurs mauvaises tantes (qui prétendent que les enfants n'étaient pas humains). Le jardinier du roi trouve les enfants l'un après l'autre, et les élève comme les siens. Ils sont visiblement très intelligents et ont le cœur pur ; avant de mourir, le dévoué jardinier leur construit une résidence aussi belle que le lui permettent ses moyens. Des années plus tard, quand le roi vient à rencontrer ses enfants devenus jeunes adultes, il est impressionné par leur maintien supérieur. Ils ont de l'esprit, des traits avenants et des manières impeccables. Pourtant, le roi est attiré par eux d'une façon que leurs vertus ne suffisent pas à expliquer. Il découvre bientôt qu'ils sont ses propres enfants, car qui d'autre pourraient-ils être ? Quelle qu'ait été leur éducation, ils sont visiblement restés la princesse et les princes qu'ils étaient en naissant.

Il n'est cependant pas impossible de s'élever d'un rang inférieur jusqu'à un rang très élevé – loin de là. Dans l'histoire d'« Aladin et la lampe merveilleuse », un garçon pauvre et paresseux entretenu par sa mère, qui est veuve, devient un prince aux richesses inouïes. La clé de sa phénoménale métamorphose n'est pas seulement une lampe magique dont le génie exauce le moindre de ses ordres. Aladin mûrit pour devenir un jeune homme bon, généreux et brave, qui aime sincèrement la princesse pour laquelle il acquiert toutes ses richesses, tout comme elle l'aime sincèrement.

Sur la Terre du destin, les personnages honorables et doués d'un cœur bon peuvent eux aussi connaître une fin de conte de fées, surtout si le véritable amour et la main du destin sont de leur côté. Mais au minimum, ils peuvent espérer connaître un destin meilleur que la veille, si tel est leur but et leur désir.

Améliorer son rang

En termes de jeu, les personnages peuvent améliorer leur rang de deux façons : en améliorant leur réputation, représentée par le niveau d'expérience ; ou en acquérant et en dépensant de l'argent.

Expérience : dès que le niveau d'expérience d'un personnage excède son rang initial, le rang s'améliore pour égaler le niveau d'expérience. Quand le personnage atteint un niveau de plus, son rang augmente lui aussi d'un niveau. Par exemple, le rang de Hakim est de 6. Lorsqu'il atteint le niveau 7, son rang devient automatiquement de 7. Par la suite, son niveau d'expérience et son rang sont les mêmes (sans tenir compte des bonus obtenus en dépensant de l'argent, comme expliqué ci-dessous). À leurs plus hauts niveaux, les aventuriers peuvent rivaliser avec de grands sultans et khans du point de vue du respect qu'ils inspirent. Si les personnages perdent des niveaux d'expérience, leur rang diminue en conséquence, jusqu'à un minimum égal à leur position sociale initiale.

Argent : les personnages peuvent également améliorer temporairement leur rang en dépensant de l'argent. Pour 1 000 pièces d'or dépensées chaque mois en fêtes, cadeaux, vêtements somptueux et autres démonstrations impressionnantes, le rang d'un individu augmente d'un point (lancer des pièces à la foule tout en se déplaçant sur un étalon richement harnaché peut constituer un moyen efficace ; en tout cas, il a fonctionné pour Aladin). Ce bonus social s'applique à un seul personnage ; les membres d'un groupe doivent dépenser de l'argent individuellement pour améliorer leur rang. Le bonus dure jusqu'à ce que l'argent manque, moment auquel le rang du personnage redevient son rang normal.



Perdre son rang

Les personnage peuvent perdre leur rang de trois manières pendant le jeu : en commettant des actes criminels, en devenant soudain pauvres, et en ayant l'infortune de devenir des esclaves.

Actes criminels : les personnages jugés coupables d'un crime majeur acquièrent rapidement une réputation méprisable qui les suit partout où ils vont. Certains sont même marqués au fer ou d'une autre façon en guise de punition. Mais même si les criminels ne portent aucune marque physique, presque tous ceux qui les verront les reconnaîtront pour ce qu'ils sont et les éviteront en conséquence. Le rang initial est perdu, remplacé par un niveau réduit à 1 ou 2 (1d2).

Dénuement : malheur aux pauvres sur la Terre du destin. Les personnages réduits à la mendicité ont immédiatement un rang social de 3, même si leur dénuement résulte d'un vol récent ou d'un revers temporaire (« j'ai laissé ma bourse dans un autre plan d'existence, mais je connais un génie… »). L'état d'indigence est annulé une fois que ce « nouveau pauvre » a payé toutes les factures ou emprunts dus et possède une somme égale à 500 po par niveau. Il retrouve alors son ancien rang.

Esclavage : les personnages réduits en esclavage ont un rang directement lié à celui de leur maître (voir tableau 1). S'ils sont ensuite libérés d'une façon ou d'une autre, ces individus regagnent un point de rang par mois jusqu'à retrouver leur ancien niveau.

Dissimuler son rang

Le rang est aussi propre aux hommes et aux femmes que leur peau, leurs cheveux et leur âme. Il est révélé par leurs choix vestimentaires, leurs gestes, leur démarche, leur accent et les termes qu'ils choisissent d'employer. Cent petits détails subtils trahissent le rang d'une personne aux yeux du monde extérieur, et tous les Zakhariens semblent posséder une aptitude innée à les percevoir.

En termes de jeu, cela ne signifie pourtant pas que les personnages ne peuvent pas dissimuler leur rang et se faire passer pour mieux (ou moins bien) lotis qu'ils ne sont réellement. Même dans les *Mille et Une Nuits*, on trouve des histoires de mendiants qui réussissent à s'introduire dans les palais de grands califes en se faisant passer pour des princes étrangers, et celles de rois qui se déguisent en hommes du peuple pour découvrir ce que leurs sujets pensent réellement d'eux.

Dissimuler son rang implique généralement la compétence déguisement. Les personnages qui réussissent un jet de compétence ont réussi à simuler le rang qu'ils prétendaient avoir. Un échec indique que leur déguisement a été percé, avec des résultats adaptés à la situation. Dans le cas d'un roi se faisant passer pour un mendiant, son public pourra flatter sa vanité, en lui disant ce qu'il a envie d'entendre. Dans le cas d'un mendiant prétendant être un prince étranger, se voir jeté hors du palais constitue le moins dommageable des scénarios possibles.

Même des personnages n'ayant pas la compétence déguisement peuvent parvenir à dissimuler leur véritable rang. Au lieu d'un jet de compétence, ces personnages effectuent un « jet de rang social » – également avec un d20. Les individus dont le rang est égal ou inférieur à 10 doivent obtenir un résultat inférieur à leur rang pour réussir. Les personnages dont le rang est de 11 ou plus doivent obtenir un résultat plus élevé que leur rang. En d'autres termes, il est plus facile pour ceux d'un rang moyen de se faire passer pour leurs supérieurs (ou inférieurs). Le MD pourra exiger un jet de rang social chaque fois que le rang entre en jeu – pour être autorisé à entrer quelque part ou être présenté à certaines personnes, lors d'un dîner, et ainsi de suite.

Notez que certains sorts et objets magiques peuvent révéler le véritable rang d'un individu, sans tenir compte des jets. C'est également vrai de la capacité spéciale d'une hakima (ou femme sage) à percer le « voile des mensonges ».

Rang fixe

La plupart des régions de la Terre du destin reconnaissent le mérite et les aptitudes, de sorte que des individus de valeur, bénis par la destinée, peuvent s'élever à des positions sociales respectées. Dans quelques régions, cependant, des règles plus conservatrices s'appliquent. Le rang d'une personne n'y peut jamais augmenter aux yeux de la société en général, quels que soient ses actes, même si, malheureusement, la personne peut toujours perdre son rang.

En termes de jeu, un système de rang fixe, ou *système de castes*, est géré d'une façon légèrement différente. Bien que le rang puisse augmenter, cette augmentation n'a d'importance qu'au sein du groupe auquel appartient l'individu (un matroud parmi les matrouds, un marchand parmi les marchands, un bureaucrate parmi les bureaucrates). Le rang initial du personnage est considéré comme l'alpha et l'oméga de son existence.

Sous sa pire forme, un système de castes interdit aux individus de converser avec, ou même de s'adresser à, des personnes dont le rang diffère du leur de 6 points ou plus. Par exemple, un personnage dont le rang est de 7 n'est pas autorisé à s'adresser à un personnage de rang 1, ni à un individu dont le rang est de 13 ou plus. Les grands et les puissants n'accorderont même pas leur attention aux pauvres, à moins que des interprètes ou agents convenables ne soient présents. Et les miséreux pourront être punis pour avoir eu l'audace de s'adresser à leurs supérieurs.





Les MD pourront adopter dans leurs campagnes un système de castes pour des régions particulières. Les personnages-joueurs ne sont cependant pas obligés de se plier à ce système, ils ont leur propre libre-arbitre et pourront s'associer aux personnes de leur choix. Cela ne signifie pas que les autres les approuveront. Si un PJ traîne avec des personnages d'un rang « d'une bassesse inconvenante », son propre rang déclinera pour être ramené au niveau approprié – c'est-à-dire qu'il chute jusqu'à se trouver à 5 niveaux ou moins de celui du compagnon au rang le plus bas. Le déclin est temporaire ; il ne dure que tant que le PJ demeure dans la société qui a adopté ce système de castes.

Quel nom utiliser ?

Les noms ci-dessous, adaptés aux PJ comme aux PNJ, sont quelques-uns de ceux connus dans tout Zakhara.

Masculin	Féminin
Ahmed (le plus louable)	Aïcha (vivante)
Akram (le plus généreux)	Alia, Alya (noble, élevée)
Ali (celui qui est en haut)	Aziza (très honorée)
Anwar (éblouissant)	Bahia (éclatante de beauté)
Aziz (très honoré)	Bahija (la joie)
Azzedine (puissance de la religion)	Dalal (gâtée)
Dalil (gâté)	Donia ou Dounia (le monde)
Djawad (cheval pur sang)	Farida (l'unique)
Faiz (vainqueur)	Fatima (petite chamelle)
Farid (unique, phénoménal)	Ghalia (très chère, d'une grande valeur)
Hafed, Hafid (protecteur)	Halima (la patiente, l'indulgente)
Hakim (juge, sage, médecin)	Ibtissam (le sourire)
Hamid (qui loue Dieu)	Jaheira (la maternelle)
Hassan, Hocine, Hussein (bon et beau)	Jamila (belle)
Hatim (juge)	Juleidah
Houssam (sabre tranchant)	Julnar (fleur de grenadier)
Jamal, Jamel (beauté)	Kounouz (trésors)
Kadir (puissant)	Latifa (sensible, bienveillante)
Kamel (parfait)	Malika (reine)
Karim (généreux)	Nabila (la méritante)
Khalid*, Khaled*	Najiba (la noble)
Mahmoud (louable)	Nouha (la prudente)
Mamoun (digne de confiance)	Radhia (celle qui accepte son destin)
Mustapha (l'élu)	Safia (pure, sagesse)
Nabil (le méritant)	Samia (sublime, noble)
Naïm (paradis)	Sana (splendeur)
Najib (le noble)	Tania (le don de Dieu)
Rachid (sage, avisé)	Touraya (la beauté des étoiles)
Omar (le prospère)	Touhfa (la grâce, le don)
Yazid (le meilleur)	Wahida (l'unique)
Youssef, Youssouf	Warda ou Ouarda (rose)
Walid (cheval blanc)	Zoubaïda (la laitière)

* Le « h » est guttural, comme le son produit en se raclant la gorge (sans forcer).

Inventer un nom de famille

L'une des formes de noms de famille les plus populaires à Zakhara associe au nom d'un lieu le suffixe -i. Par exemple, *Al-Kharji* signifie « la personne originaire de Kharj ». *Al* signifie « le », et peut aussi être suivi d'un nom descriptif, comme dans *Al-Nisr* (l'aigle). De plus, *al* peut signifier « la maison de » ou « la tribu de ».

D'autres noms zakhariens sont formés à l'aide d'un préfixe, tel qu'*ibn*, *ben*, *bint*, *beni*, *abd*, *min*, *abou*, *oum* ou *sitt*. Chacun a un sens différent.

En tant que préfixes, *ibn* et *ben* signifient respectivement « descendant de » et « fils de ». *Bint* signifie « fille de ». *Beni* signifie « la famille ». Ainsi, Hatim Ibn Abbas est littéralement Hatim, le fils d'Abbas. Quand quelqu'un se réfère à la famille d'Hatim, le titre correct est Beni Abbas (pour dire « les Abbas »).

Abd[1] signifie « esclave ». En tant que préfixe, il signifie « esclave de ». Un mamelouk, ou guerrier-esclave de Zakhara, prend généralement un nom commençant par *abd*, suivi du nom de son organisation.

Min signifie « de » (locatif). Les prêtres de Zakhara aiment employer ce préfixe, le reliant souvent au nom d'un dieu vénéré ou d'un lieu saint, ou simplement au nom d'un endroit.

Abou, *oum* et *sitt* sont des préfixes relativement peu courants. *Abou* signifie « père de » et est souvent suivi du nom du premier enfant ou, plus couramment, du premier enfant de sexe masculin. *Umm* signifie « mère de » et précède souvent le nom du premier enfant ou, plus couramment, de la première fille. Traduit approximativement, *sitt* signifie « dame », et n'est approprié que pour des femmes puissantes ou extrêmement respectées.

1 *Abdul* est une variante de *abd al* (ou *abd ul*), qui signifie « esclave du ». Ce mot n'a pas de sens isolément et ne constitue jamais un nom correct.





Chapitre 3

Profils de personnages

Tous les PJ nouvellement créés dans la campagne Al-Qadim doivent adopter un profil de personnage. Ce chapitre décrit les profils pour chaque classe, des combattants aux prêtres. Le tableau 3 en fournit un résumé, y compris une liste de quelle classe est éligible pour chaque profil (voir page 31). Le premier profil au sein de chaque groupe est le plus courant.

La plupart des profils sont conçus pour des personnages natifs de Zakhara, qui sont les rôles recommandés pour de nouveaux PJ. Cependant, chaque groupe de profils en contient un approprié aux étrangers. Combattant étranger, ajami, sa'louk, prêtre étranger – tous s'appliquent à des personnages issus d'autres contrées que la Terre du destin. Être « étranger » ne constitue pas un rôle spécialisé, de sorte que ces profils ont tendance à être plus vaguement définis que les autres. Ils décrivent les inconvénients liés au fait de ne pas trouver sa place parmi les natifs de l'exotique Terre du destin.

Les personnages appartenant aux classes standard du jeu AD&D sans adopter un profil de natif doivent être considérés comme des étrangers : les guerriers sont des combattants étrangers, les mages des ajamis, les voleurs sont considérés comme des sa'louks et les clercs comme des prêtres étrangers (ces étiquettes s'appliquent aux personnages expérimentés issus d'autres campagnes comme aux nouveaux PJ). Comme les mages classiques, les illusionnistes et autres magiciens spécialisés ne sont pas représentés dans une campagne d'Al-Qadim ; eux aussi deviennent des ajamis. Enfin, les druides sont également exclus de la scène locale ; ils deviennent des prêtres étrangers, visiteurs de royaumes « septentrionaux » (le profil de kahin pour clercs est un rôle très similaire à celui des druides, adapté à la campagne d'Al-Qadim. Les joueurs qui souhaitent jouer un druide devront envisager d'adopter le profil de kahin).

Le MD souhaitera peut-être autoriser les joueurs à utiliser des profils issus des suppléments de règles au *Manuel des joueurs*, de la série « MJSR » (tels que *Le manuel complet du guerrier*). Quelques-uns de ces profils, particulièrement appropriés pour la Terre du destin, ont été développés dans cet ouvrage. Par exemple, le tueur sacré de Zakhara est une forme d'assassin, également décrit dans *Le manuel complet du voleur*. Dans de tels cas, le matériau présenté ici prime sur l'original. D'autres profils, plus inhabituels, sont considérés comme « étrangers », si le MD les autorise. Par exemple, l'amazone du *Manuel complet*



du guerrier serait un combattant étranger, attirant de nombreux commentaires ainsi que des regards étonnés des femmes voilées de Zakhara.

La Terre du destin est vaste, mais tous les profils de ce chapitre sont disponibles partout à moins que le Maître du Donjon n'en décide autrement. Dans certaines campagnes, tous les profils ne seraient pas appropriés. Par exemple, si un MD fait jouer une campagne exclusivement dans les vastes déserts des Territoires hantés, il n'y aura pas vraiment de place pour le profil du corsaire (un profil de marin).

Compétences

Ce chapitre utilise les règles concernant les compétences exposées au chapitre 5 du *Manuel des joueurs* (ces règles ne sont pas optionnelles). Prenez soin de les revoir avant d'adopter un profil pour la campagne d'Al-Qadim. Sauf mention contraire, chaque classe reçoit le nombre d'unités de compétences indiqué dans le tableau 34 du *Manuel des joueurs*.

Description des profils

Chacun des profils de ce chapitre commence par un bref survol, expliquant comment le profil s'intègre à Zakhara et en quoi il est lié à l'histoire ou aux légendes des pays arabes. Les autres sections de chaque profil sont les suivantes :

Restrictions : qui est éligible pour ce profil et qui ne l'est pas (par exemple, la hakima, ou femme sage, doit être de sexe féminin). Quand les deux sexes sont autorisés, un titre féminin optionnel peut apparaître à la suite du nom générique. Par exemple, un *faris* est un guerrier saint de l'un ou l'autre sexe (par souci de simplicité, nous avons appliqué la forme masculine arabe aux deux sexes). Cependant, certains personnages féminins préfèrent le titre traditionnel de *farisa* (de même que certains joueurs souhaitant ajouter plus de couleur locale au jeu).

Rôle : cette section expose plus en détail la place du personnage dans la société. Elle explique comment la plupart des représentants du profil se comportent, mais les personnages-joueurs, bien entendu, peuvent choisir de suivre leur propre voie.

Compétences martiales : de nombreux profils exigent des compétences martiales spécifiques. Ces compétences sont acquises à la création du personnage, en dépensant le nombre habituel d'unités de compétences.

Compétences diverses : certains profils exigent aussi des compétences diverses particulières. Ces compétences obligatoires ne coûtent rien en termes d'unités de compétences ; ce sont des compétences en bonus.

D'autres compétences sont *recommandées*. Elles renforcent un profil particulier, mais sont optionnelles, et coûtent le nombre habituel d'unités de compétences.

Les compétences recommandées sont organisées par groupe – général, combattant, prêtre, magicien et roublard. Notez que certains groupes sont plus coûteux que d'autres pour une classe donnée. Consultez le tableau ci-dessous. Quand un joueur prend une compétence dans les groupes indiqués pour la classe de son personnage, elle coûte le nombre habituel d'unités. Quand un joueur choisit une compétence dans n'importe quelle autre catégorie, elle lui coûte une unité *supplémentaire* (à moins que les règles pour un profil particulier n'en décident autrement). Le tableau suivant est identique à celui du chapitre 5 du *Manuel des joueurs*.

Tableau 2 : correspondances des groupes de compétences diverses

Classe de personnage	Groupes de compétences
Guerrier	Combattant, général
Paladin	Combattant, prêtre, général
Rôdeur	Combattant, magicien, général
Clerc	Prêtre, général
Druide	Prêtre, combattant, général
Mage	Magicien, général
Illusionniste	Magicien, général
Voleur	Roublard, général
Barde	Roublard, combattant, magicien, général

Enfin, chaque article inclut des compétences *interdites*, qui ne peuvent être choisies initialement par les membres de ce profil. Par exemple, un cavalier du désert n'est pas autorisé à prendre la compétence natation au moment de sa création (les ondulations du sable lui sont plus familières que les vagues de l'océan). Cependant, si le joueur peut plus tard donner une raison valable d'acquérir la compétence – dans le cas présent, peut-être un long voyage en mer – alors le MD pourra l'autoriser.

Équipement : si un profil est limité à certains types d'armes ou d'armures, les restrictions sont indiquées ici. Les compétences martiales peuvent dicter certains choix, comme indiqué plus haut (du point de vue du personnage, « restriction » est un peu dur ; ces limitations reflètent les armes et armures que les membres d'un profil donné ont tendance à préférer).

Avantages particuliers : presque tous les profils incluent une sorte ou une autre d'avantage particulier – quelque bénéfice unique au combat, dans la conversation ou simplement dans la vie en général. Nombre de ces avantages entraînent un bonus aux réactions lors de rencontres, déterminé par le tableau 59, au chapitre 11 du *Guide du maître*. Les bonus sont exprimés sous



forme de nombres positifs. Par définition, cependant, un bonus joue en faveur du personnage – et dans ce cas il est généralement soustrait du jet de dés. De plus, les « avantages particuliers » incluent parfois des récompenses individuelles de classe, au bénéfice des MD qui utilisent cette règle optionnelle (voir le chapitre 8 du *GdM*).

Aptitudes magiques : cette section ne s'applique qu'aux prêtres. Elle décrit les sphères auxquelles ils ont accès, tout avantage particulier lié à l'emploi de sorts, ainsi que les sorts interdits. L'aptitude (ou l'inaptitude) à repousser ou commander les morts-vivants est également notée ici.

Inconvénients particuliers : comme les avantages particuliers, ils sont généralement uniques à chaque profil de personnage. Les inconvénients obligent souvent le personnage à certaines actions, ou les lui interdisent.

Options financières : les fonds de départ sont détaillés ici, puisque les membres de certains profils commencent la campagne avec davantage (ou moins) d'or que d'autres de leur classe. Certains profils ont également des obligations de dépenses, qui sont notées dans cette rubrique (pour les prêtres, cela inclut la dîme).

Races : si une certaine race se voit interdire l'adoption d'un profil, ou a tendance à l'éviter, ce sera indiqué ici. La plupart des profils sont cependant disponibles à toutes les races de PJ sur la Terre du destin. Les Zakhariens sont plus tolérants vis-à-vis des différences raciales que de nombreux étrangers. En conséquence, elfes, nains, petites-gens et gnomes font tous partie de la mosaïque culturelle de Zakhara ; ils ne sont pas victimes de ségrégation comme ils peuvent l'être dans d'autres pays (les règles présentées au chapitre 2 du *Manuel des joueurs* s'appliquent malgré tout, de sorte qu'une race donnée peut être empêchée d'appartenir à certaines classes de personnage).

Profils de combattants

Les profils les plus courants sur la Terre du destin appartiennent à des membres du groupe des combattants. Même le plus inexpérimenté des gardes de caravane a reçu une formation militaire, sinon dans une armée ou milice organisée, au moins pour survivre dans un monde rempli de pillards et de bandits. Sept profils sont décrits dans cette section. Presque tous sont accessibles à n'importe quelle classe du groupe des combattants – guerrier, rôdeur ou paladin. Seul le profil de corsaire présente des restrictions : les rôdeurs ne peuvent pas adopter ce rôle de marin. Voici un rapide survol des profils de combattants :

- Les *askars* sont les citoyens armés des villes et villages. Ils représentent le guerrier typique de Zakhara, et le plus courant. Ce profil est celui qui présente le moins d'inconvénients, mais aussi le moins d'aptitudes particulières. Ce profil peuple les rangs de la plupart des armées organisées de Zakhara. La plupart des guerriers, gardes et soldats d'infanterie standard sont des askars.
- Les *corsaires* sont des guerriers des mers.
- Les *cavaliers du désert* sont l'équivalent des askars dans les territoires désolés. Ils sont entraînés au combat monté et ce sont des experts de la survie dans le désert.
- Premier de trois profils destinés aux soldats de métier, les *farisan* sont des guerriers saints qui livrent bataille pour défendre la cause de leurs dieux et de leur peuple.
- Le deuxième profil de soldat professionnel est celui des *mamelouks*, des esclaves spécialement formés au combat. Malgré leurs humbles débuts, nombre d'entre eux s'élèvent pour régner sur des empires.
- Les *barbares mercenaires* forment le troisième groupe de soldats de métier. Ils sont originaires de tribus barbares vivant en lisière des territoires « civilisés ». Ces mercenaires conservent en grande partie leurs manières sauvages, même dans les villes.
- De nombreux guerriers ne correspondent à aucun des profils énumérés ci-dessus. Généralement étrangers, ils trahissent leur nature différente par leur habillement, leur façon de parler et leur code social. Ce sont des *combattants étrangers*, ayant d'autres origines et venant d'autres pays.

Askar

Les askars sont les combattants les plus courants sur la Terre du destin, natifs des villes, villages et hameaux de Zakhara. Intelligents et sociables, ils constituent l'ossature de toute défense, protégeant leurs familles, foyers et finalement même leur pays.

Restrictions : aucune ; toutes les races et les deux sexes sont éligibles. Le titre féminin optionnel est *askara*.

Rôle : les askars sont des citoyens doués d'aptitudes au combat. La plupart des combattants commencent avec ce profil – depuis les soldats formant le gros des troupes jusqu'aux officiers des palais, en passant par les gardes de caravanes. Généralement issus du commun, les askars peuvent s'élever jusqu'à des positions respectées grâce à leurs aptitudes et leurs prouesses. Certains deviennent même des dirigeants.

Les membres de ce profil sont plus raffinés et socialement acceptables que d'autres types de guerriers. Même les askars de villages, cités ou états rivaux partagent le lien d'un passé similaire, ce qui facilite le commerce et la communication. Les askars sont généralement plus lettrés que des guerriers moins établis. Les marchands, en particulier, tiennent les askars en haute estime, car ils sont fiables, prévisibles et directs. En général, on peut confier aux askars des missions de grande importance.

Ces guerriers n'ont qu'un défaut digne d'être mentionné : une tendance au chauvinisme et aux attitudes provinciales. La plupart des askars sont persuadés que



leur patrie et leur ville est la meilleure du monde, à l'exclusion de toutes les autres. Il peut parfois en résulter des conséquences sérieuses, particulièrement dans les établissements de boissons où le patriotisme religieux se fait plus dense au fur et à mesure que le *koumiss* (une boisson fermentée) s'épuise. Il s'agit cependant, en règle générale, d'un défaut mineur, aisément pardonné par les sages.

Compétences martiales : Les membres de ce profil doivent dépenser 2 de leur 4 unités de compétences martiales initiales pour le cimeterre et la lance.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : lecture/écriture, plus n'importe quelle compétence générale (au choix du joueur).
- Recommandées, général : toutes.
- Recommandées, combattant : armurerie, forge d'armes, jeu, vigilance.
- Recommandées, prêtre : histoire locale, instrument de musique.
- Recommandées, magicien : aucune.
- Recommandées, roublard : déguisement, estimation, instrument de musique.
- Interdites : spécialisation en équitation. Cette compétence est abondamment utilisée par les cavaliers du désert et, de ce fait, évitée par des gens plus « civilisés ». Les askars peuvent cependant prendre, au départ, la compétence normale d'équitation. Ceux qui souhaitent acquérir une spécialisation dans ce domaine peuvent l'obtenir plus tard, en s'entraînant.

Équipement : les askars ne sont pas officiellement limités dans leur choix d'armes ou d'armures, mais le bon sens devra dicter quel type d'équipement est adapté à un climat chaud.

Avantages particuliers : les askars n'obtiennent aucun avantage particulier en dehors de ceux liés à leur ville ou village natal. Chaque joueur devra choisir une « ville natale » pour son personnage – qui peut être le lieu de naissance de ce dernier, celui qu'il fréquente le plus assidûment (petit ou grand) ou simplement l'endroit où commence la première aventure du personnage. Lorsqu'ils se trouvent dans leur ville natale, les askars obtiennent un bonus de +2 aux compétences utilisées dans leurs interactions avec les natifs de cette ville : marchandage, discussion, étiquette, histoire moderne, bureaucratie, et ainsi de suite. Ce bonus reflète la familiarité d'un askar avec la population et les coutumes locales. Le bonus ne s'applique pas aux compétences artisanales ou de combat, ni dans des zones éloignées de la ville de plus de 1,5 km.

Inconvénients particuliers : aucun.

Options financières : les askars commencent à jouer avec 5d4 x 10 po chacun. Un personnage qui débute dans sa ville natale (voir « avantages particuliers ») peut effectuer ses achats de départ avec ces fonds à prix réduit, sans marchander. Pour l'équilibre du jeu, cela n'est permis que dans le cas d'achats effectués avec l'or *initial*. Tout or supplémentaire reçu par un askar n'est pas concerné.

Races : toutes les races sont représentées parmi les askars. Elles travaillent de concert ; il n'existe pas d'unité ou de quartiers spécifiques à une race donnée (hommes et femmes sont cependant séparés). Les askars ont tendance à juger les autres en fonction de leur lieu d'origine plutôt que de leur taille ou de leurs caractéristiques faciales. Pour eux, l'éducation et l'origine urbaine comptent bien plus que la race d'un individu.

Corsaire

Les corsaires sont des guerriers ou guerrières nés pour vivre en mer, ne s'encombrant pas d'armures volumineuses, accoutumés aux mouvements rapides et aux combats sur les flots. Elle est l'audacieuse princesse marchande, lui l'astucieux coquin ; ensemble, ce sont d'intrépides aventuriers. Bien que les premiers peuples de Zakhara soient nés pour vivre dans le désert, ils se sont rapidement entraînés à la vie en mer, et ont dominé le commerce (et la piraterie) dans les eaux entourant leur empire.

Restrictions : tous les combattants, sauf les rôdeurs, sont éligibles. Les corsaires peuvent appartenir à n'importe quelle race ou sexe.

Rôle : les corsaires apportent aux routes maritimes les mêmes vertus qui ont tant réussi à leurs cousins nés dans le désert : courage, honnêteté envers les alliés, autorité par l'exemple et avancement au mérite. Cependant, les corsaires ne sont pas attachés à des organisations ou chefs terrestres ; ils sont les maîtres de leur propre univers lorsqu'ils tiennent le gouvernail d'un navire.

Les corsaires existent en marge de la société. Ils voyagent continuellement entre les grands ports maritimes, et n'ont aucun lieu fixe pour foyer. Nombre d'entre eux sont des explorateurs, en quête de nouvelles terres et de nouvelles aventures. D'autres sont des pirates et d'insouciants pillards, cherchant à soutirer le plus de butin possible à leurs proies. Lorsqu'ils « prennent leur retraite », les corsaires deviennent souvent de simples marchands maritimes, suivant les routes habituelles et transportant des cargaisons traditionnelles. Mais même dans le cœur de ces vieux loups de mer brûle un feu – une passion qui peut les conduire à accepter une « dernière » grande aventure.

Compétences martiales : les corsaires doivent adopter l'épée courte, le coutelas ou le cimeterre comme compétence martiale initiale.

Compétences diverses :

- Compétence en bonus : expertise maritime.
- Recommandées, général : couture/confection (pour les voiles), marchandage, météorologie, natation,

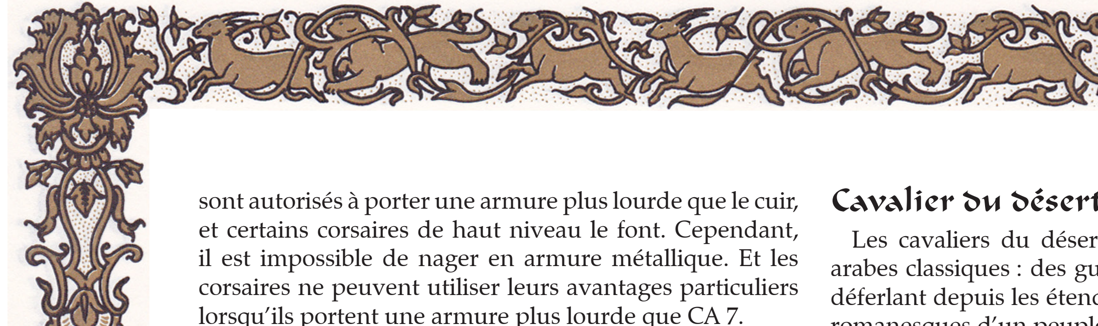
Tableau 3 : Résumé des profils de personnages

Profil	Classes éligibles	Restrictions	Avantages	Inconvénients
Combattant				
Askar	Tous combattants	Aucune	Ville natale	Aucun
Corsaire	Guerriers, paladins	Aucune	2 armes, compétences de voleur	Restrictions d'armure, sociales
Cavalier du désert	Tous combattants	Humain, elfe, 1/2-elfe	Dressage de monture	–1 aux compétences hors du désert
Faris	Tous combattants	Aucune	Soutien de l'église	Obéissance au dogme
Mamelouk	Tous combattants	Aucune	Social	Hiérarchie
Barbare mercenaire	Tous combattants	Aucune	Hiérarchie	Social
Combattant étranger	Tous combattants	Aucune	Aucun	Accent étranger
Magicien				
Mage élémentaire	Mages	Aucune	Un domaine élémentaire	3 domaines élémentaires interdits
Sha'ir	Mages	Aucune	Convocation de génies	Ne peut utiliser d'autres sorts
Sorcier	Mages	Aucune	2 domaines élémentaires	2 domaines élémentaires interdits
Ajami	Tous magiciens	Aucune	Aucun	Domaines élémentaires interdits
Roublard				
Sa'louk	Tous roublards	Aucune	Aucun	Aucun
Barbier	Tous roublards	Aucune	Identification	Aptitudes de voleur réduites
Voleur mendiant	Voleurs	Aucune	Foules	Social
Pourfendeur sacré	Voleurs	Doit être LN ou LM	Armes à une main, peut se spécialiser	Hiérarchie
Matroud	Voleurs	Aucune	Aucun	Social
Roublard marchand	Voleurs	Aucune	Achat en gros, entreprise	Aucun
Raoui	Bardes	Aucune	Mauvais œil	Domaines élémentaires interdits
Prêtre				
Pragmatiste	Clercs	Aucune	Protection de l'église	Aucun
Éthicien	Clercs	Aucune	Protection de l'église	Obéissance au dogme
Moraliste	Clercs	Aucune	Protection de l'église	Obéissance à la hiérarchie, dons
Hakima	Clercs	Sexe féminin	Perception de la vérité	Choix limité d'armes et armures
Kahin	Clercs*	Sag 12, Con 14	Aptitudes à haut niveau	Choix limité d'armes et armures
Mystique	Clercs	aucune	Aucun	Acquisition de sorts limitée
Prêtre étranger	Tous prêtres	Aucune	Aucun	Social

* Utilise la table d'expérience du druide

pêche, sens de l'orientation, utilisation des cordes.
- Recommandées, combattant : navigation, survie (surface de l'océan).
- Recommandées, prêtre et magicien : astrologie.
- Recommandées, roublard : acrobatie, saut, funambulisme (une seule unité chaque pour ce profil).
- Interdites : agriculture, alpinisme, conduite de chars, course, équitation (en vol ou terrestre), survie (tout autre terrain). Ces compétences ne peuvent être acquises au départ, mais le corsaire peut les apprendre au cours de la campagne, si la situation permettant de les acquérir se présente.

Équipement : les corsaires ne peuvent commencer le jeu avec une armure plus lourde qu'un cuir clouté (CA 7). Ils



sont autorisés à porter une armure plus lourde que le cuir, et certains corsaires de haut niveau le font. Cependant, il est impossible de nager en armure métallique. Et les corsaires ne peuvent utiliser leurs avantages particuliers lorsqu'ils portent une armure plus lourde que CA 7.

Avantages particuliers : un corsaire peut attaquer avec deux armes sans pénalité – avantage similaire à celui de la classe de rôdeur. Toutes les autres restrictions concernant les attaques à deux armes s'appliquent (voir le chapitre 9 du *Manuel des joueurs*), mais le corsaire ne subit aucune pénalité au jet d'attaque.

Le corsaire peut également choisir des compétences de roublard sans dépenser d'unité supplémentaire.

Inconvénients particuliers : les restrictions à la classe d'armure sont notées ci-dessus (rubrique « Équipement »). De plus, les corsaires sont considérés comme des membres marginaux de la société, et comme tels subissent une pénalité de 2 points aux réactions initiales.

Options financières : les corsaires débutent avec très peu d'argent, mais n'ont pas besoin d'acheter des objets tels qu'une armure. Chacun commence le jeu avec 4d4 x 10 po.

Races : toutes les races peuvent être des corsaires, même les petites-gens, nains et gnomes. Tous peuvent choisir la compétence natation.



Cavalier du désert

Les cavaliers du désert représentent les combattants arabes classiques : des guerriers à cheval bien entraînés, déferlant depuis les étendues désolées. Ce sont les héros romanesques d'un peuple nomade, vivant et combattant en selle. Les cavaliers du désert montent avant tout des chevaux, mais certains sont plus habiles à dos de chameau.

Restrictions : hommes et femmes sont autorisés chez les cavaliers du désert. Seuls les humains, elfes et croisements entre humains et elfes peuvent cependant adopter ce rôle.

Rôle : les opinions quant à la nature des cavaliers du désert varient en fonction de la personne interrogée. Pour les tribus nomades, les cavaliers du désert sont des héros, incarnant les traditions du désert : bravoure, honnêteté et liberté. Pour les petits bourgs qui sont parfois les cibles de raids, les cavaliers ne sont pas grand-chose de plus que des voleurs errants et des pillards hautains, qui surgissent dans les territoires civilisés pour les piller, puis « tournent les talons » et disparaissent dans le désert pour échapper aux poursuites. Ces deux opinions sont partiellement justifiées. Il existe effectivement des cavaliers du désert bons et loyaux incarnant les valeurs positives du désert. Et il existe des hommes et femmes malfaisants à la hauteur de la vilénie décrite par les villageois. Mais la véritable nature de ce groupe se situe quelque part entre ces deux extrêmes.

À leur tour, les cavaliers du désert ont tendance à voir les citadins comme des parents pauvres, inconscients du fait que les plus grandes richesses sont celles de l'âme, ignorant que de telles récompenses ne peuvent être trouvées que dans la liberté offerte par le désert. Les cavaliers du désert d'alignement bon ont tendance à exprimer la supériorité inhérente à leur mode de vie (ce qui explique l'attitude hautaine perçue par les citadins). Les cavaliers mauvais considèrent les bourgs et villages comme de simples entrepôts à fournitures pour les objets dont ils ont besoin.

Les cavaliers du désert ne sont pas liés à un territoire ni à la propriété, en dehors de leur bien le plus important, leur monture. Un cavalier du désert ne se sépare qu'à contrecœur de son destrier, et seulement s'il est confié à d'autres capables d'en apprécier la qualité – c'est-à-dire d'autres cavaliers du désert ou des individus appréciant la valeur de la monture et capables d'en prendre soin jusqu'au retour de son propriétaire. Les cavaliers du désert vendent leurs montures à l'occasion, en particuliers les chevaux devenus trop vieux. Mais même alors, les acheteurs sont souvent choisis avec soin.

Compétences martiales : deux des quatre unités de compétences martiales initiales du cavalier du désert doivent être dépensées pour l'épée longue et la lance de cavalier légère.



Compétences diverses :

- Compétences en bonus : équitation, spécialisation : cheval (alternativement, spécialisation : chameau, mais pas les deux) ; survie (désert).
- Recommandées, général : connaissance des animaux, dressage d'animaux, équitation (terrestre, pour d'autres montures), sens de l'orientation.
- Recommandées, combattant : chasse, connaissance des animaux, endurance, vigilance.
- Recommandées, prêtre : aucune.
- Recommandées, magicien : aucune.
- Recommandées, roublard : aucune.
- Interdites : conduite de chars, expertise maritime, natation (ces compétences ne peuvent être acquises au départ, mais le cavalier du désert peut les apprendre au cours de la campagne, si l'occasion s'en présente).

Équipement : les cavaliers du désert peuvent porter n'importe quel type d'armure, mais les restrictions de leur territoire natal leur interdisent généralement de porter toute armure plus lourde qu'une cotte de mailles (CA 5). Un bouclier est également autorisé (CA 4 lorsqu'il est associé à une cotte de mailles).

Chaque cavalier du désert commence la campagne déjà propriétaire d'un cheval de guerre léger ou d'un chameau. À condition qu'un cavalier puisse payer la différence, il peut « l'améliorer » en l'échangeant contre un cheval de guerre moyen. Les cavaliers du désert ne peuvent, au départ, acheter de cheval de bât, de selle ou de guerre lourd.

Avantages particuliers : les cavaliers du désert sont d'excellent juges des chevaux (ou chameaux, selon le cas), et sont capables de tirer le meilleur d'une monture donnée. Les membres de ce profil évaluent toujours correctement la qualité d'une monture ; aucun jet de compétence n'est nécessaire. De plus, grâce aux soins experts d'un cavalier du désert, la monture acquiert un niveau de plus en termes de qualité – en deux semaines à peine après l'achat (voir le chapitre 6 du *GdM* pour les définitions de la qualité. Une carne devient rompue ; un cheval rompu, moyen ; une monture moyenne, fougueuse, et une monture fougueuse, un destrier). Cet avantage ne dure que tant que le cheval reste confié aux soins du cavalier du désert. Ainsi, un cavalier du désert pourra vendre un cheval « moyen », qui en une semaine retrouvera son état original de cheval rompu entre les mains d'autres propriétaires. Ce type d'occurrence contribue à la réputation des cavaliers du désert comme étant dénués de scrupules.

Aucune monture ne peut être améliorée de plus d'un niveau au-dessus de sa qualité originelle. Par conséquent, si un cavalier du désert achète une monture directement à un autre cavalier du désert, cet avantage ne s'applique pas.





Inconvénients particuliers : les cavaliers du désert sont mal à l'aise en dehors de leur milieu naturel, le désert. Lorsqu'ils ne se trouvent pas dans un désert ou une zone désertique, ils effectuent tous leurs jets de compétences à –1. Les jets de combat ne sont cependant pas affectés.

Options financières : tous les cavaliers du désert reçoivent une monture rompue au début du jeu. Deux semaines après avoir été confiée au cavalier, le cheval (ou chameau) devient cependant une monture moyenne. De plus, les cavaliers du désert ne reçoivent que 3d4 x 10 po, avec lesquels ils doivent acheter le reste de leur équipement.

Races : les cavaliers du désert sont des humains, des elfes et de demi-elfes. En fait, des tribus entières de guerriers du désert sont constituées d'elfes ou demi-elfes. Petites-gens, gnomes et nains ne sont jamais cavaliers du désert ; en règle générale, ils ne s'adaptent pas aisément à la vie en selle.

Faris (guerrier saint)

Une guerre sainte représente davantage qu'une simple mobilisation de l'armée dans une atmosphère de ferveur religieuse. À Zakhara, c'est également une opportunité de rédemption spirituelle pour ceux qui livrent la guerre ; s'ils livrent un combat juste, leurs âmes seront rachetées, quels que soient les péchés commis auparavant. Aucun mortel n'étant pur de tout péché, cette opportunité d'obtenir un laissez-passer gratuit pour une vie paradisiaque après la mort est difficile à laisser passer. Une guerre sainte est donc une « bonne guerre », une guerre qui rencontre le soutien et suscite l'enthousiasme de son peuple. Les guerriers engagés dans cette guerre ne sont pas des esclaves inconscients aveuglés par une adhésion littérale aux textes saints, mais plutôt des champions vivants de leur peuple et de leur foi.

Les *farisan* de la Terre du destin sont de tels combattants. Ils sont dévoués à leur cause, tirent leur pouvoir de la foi de leur peuple, et jouent le rôle de champions emblématiques.

Restrictions : aucune. Bien que tous les alignements soient représentés au sein de ce groupe, la grande majorité d'entre eux sont d'alignement bon. Les paladins en particulier sont attirés par ce profil. Les farisan peuvent être des deux sexes et de n'importe quelle race. Le titre générique est *faris*. Le titre féminin optionnel est *farisa*.

Rôle : Les farisan sont des champions de leur foi et de leur peuple, dans cet ordre. Chaque guerrier est étroitement lié à une foi et à une divinité ou un panthéon reconnu, bien davantage que les paladins eux-mêmes, qui sont souvent attirés par les concepts du « bien » et de la « loi » en eux-mêmes, sans lien avec les dieux.

Cette dévotion envers la religion n'empêche pas les farisan de penser par eux-mêmes. Une légende populaire les concernant décrit un faris qui, trompé par un prêtre maléfique, est poussé à agir contre son dieu. Le guerrier saint retrouve ses esprits, tue le prêtre et continue à combattre vaillamment au service de sa divinité. Cette légende connaît plusieurs variantes, et ce type de récit est appelé *tahrik min qad*, qui signifie « passer à travers la flamme ».

Les farisan se préoccupent également des gens du commun. Ce souci ne se limite pas à ceux qui partagent la foi du faris ; il inclut tous ceux qui peuvent être amenés à la « voie véritable » professée par le faris. Dirigeants, riches marchands, scribes et aventuriers ont généralement leurs propres objectifs ; ils reçoivent moins d'attention. Mais les gens du commun – bergers, artisans, marchands modestes ou autres – peuvent être convertis. Les farisan cherchent toujours à se conduire d'une manière qui inspirera les gens du peuple. Être prêts à mourir pour leur cause fait partie de cette inspiration.

Ce profil général laisse une grande latitude aux diverses personnalités de faris, depuis les semeurs de discorde et guerriers fanatiques jusqu'à des planificateurs plus réfléchis ou dirigeants populaires. Le clergé est bien servi par les farisan, et un certain nombre de guerriers saints font partie de leurs serviteurs et gardes du corps.

Certains farisan sont intolérants face aux clergés et guerriers saints adoptant d'autres systèmes de croyances, y compris les paladins. Ces groupes sont perçus comme des rivaux aux idées erronées qui cherchent à égarer le peuple avec leurs faux concepts. Dans le meilleur des cas, cette aversion se manifeste par un effort redoublé des farisan pour prouver que leur propre foi est plus sûre, que leur propre vie vaut davantage d'être vécue que celle d'un rival (même d'un faris rival). Dans le pire des cas, elle entraîne une guerre sainte intolérante, purgeant un pays comme un vent du désert.

Compétences martiales : les farisan ne sont pas limités dans le choix de leurs armes, mais une compétence à l'épée (d'une sorte ou d'une autre) est recommandée pour l'unité initiale. De plus, si les prêtres du dieu d'un guerrier saint utilisent un type d'arme particulier, le guerrier devra choisir une compétence dans le maniement de la même arme.

Compétences diverses :

- Compétence en bonus : religion.
- Recommandées, général : chant, débat, don artistique, étiquette.
- Recommandées, combattant : toutes.
- Recommandées, prêtre et magicien : histoire ancienne, lecture/écriture.
- Recommandées, roublard : histoire ancienne.
- Interdites : aucune.

Équipement : les farisan peuvent acheter au départ tout type d'armure et d'équipement. Ils sont encouragés à acheter le symbole sacré de la divinité ou des divinités de leur choix, ainsi que les ouvrages ou écrits sacrés de cette foi, s'ils savent lire.



Avantages particuliers : un faris obtient un bonus de +4 aux réactions lors de rencontres avec d'autres membres de sa foi, qu'ils soient laïcs ou membres du clergé. Le faris peut séjourner dans les temples locaux appropriés, recruter de l'aide et emprunter de l'équipement – tout cela gratuitement. La période d'emprunt ne dépasse jamais une semaine. Si un objet emprunté est endommagé ou perdu, le guerrier saint est responsable de son remplacement ; de plus, il ou elle perd le bonus de réaction décrit ci-dessus jusqu'à ce que le remplacement soit effectué. Les temples ne prêtent jamais d'objets magiques aux farisan amis, quelle que soit leur foi ou leur réputation.

Inconvénients particuliers : comme les mamelouks, les farisan obéissent à leur organisation, bien que dans leur cas l'organisation soit une église ou une foi. Un faris peut être appelé à redresser des torts causés à son église et aux fidèles de cette dernière. Le faris est censé agir en réponse à un tel appel ; il doit être prêt à combattre ou mourir au nom de sa foi. Un faris se verra également demander de participer aux guerres que l'église a déclarées comme saintes. S'il ne le fait pas, cela entraînera la perte de ses avantages particuliers habituels jusqu'à ce qu'une forme de réparation soit accomplie (par exemple à l'aide d'un sort de *quête*).

Les farisan doivent reverser 20 % de leurs revenus à leur église. Chacun soutient la foi particulière à laquelle il ou elle appartient. Un faris peut s'adresser à un personnage officiel de la mosquée ou de l'église pour lui verser cette dîme, ou simplement distribuer la somme aux pauvres (au nom de la foi appropriée, bien entendu). Les personnages-joueurs – quelle que soit leur classe ou leur situation économique actuelle – ne peuvent jamais être les « pauvres » ou « représentants de l'église » à qui un guerrier saint verse sa dîme. Les paladins qui adoptent ce profil doivent reverser l'essentiel de leurs richesse, et pas seulement 20 %.

Options financières : un guerrier saint reçoit au départ 5d4 x 10 po afin d'acheter de l'équipement. Tous les fonds qui lui restent une fois ses achats de départ effectués doivent être donnés à l'église.

Races : les membres de n'importe quelle race peuvent devenir des farisan. Souvent, les farisan non humains sont particulièrement enthousiastes à l'égard de leur propre race, mais plus intolérants face aux guerriers saints appartenant à d'autres races.

Mamelouk (guerrier esclave)

Former un cadre de combattants professionnels constitue une tradition historique dans le monde arabe. Ces soldats professionnels, tous des hommes, commencent leur formation à un jeune âge en tant qu'esclaves, soit achetés dans cette intention, soit capturés lors de raids et de combats. Les esclaves subissent alors un entraînement rigoureux, non seulement au combat et à la tactique, mais aussi aux techniques de gouvernement. Ces guerriers esclaves devinrent l'infrastructure professionnelle de la Turquie du 16e siècle, où ils étaient appelés *janissaires*. Ils avaient acquis la même stature au cours des 13e et 14e siècles en Égypte, où on leur donnait le nom de *mamelouks*.

Bien qu'obliger de jeunes garçons à devenir esclaves paraisse étrange et effrayant selon notre vision moderne, le système des mamelouks présentait un certain nombre d'avantages. Ces jeunes gens n'étaient pas seulement formés à la guerre. Ils servaient également de fonctionnaires. Sans lien héréditaire, l'avancement dépendait des aptitudes, non d'un statut obtenu à la naissance, et le guerrier le plus misérable pouvait s'élever au poste de commandant d'une armée ou de vizir grâce à ses propres mérites. De plus, ayant la possibilité de faire avancer les meilleurs candidats aux postes les plus élevés, aussi bien les janissaires que les mamelouks finirent par diriger leurs pays respectifs.

Le profil de mamelouk à Zakhara prend pour modèle ces figures historiques, avec un ajout : les femmes peuvent se joindre à leurs rangs. Garçons et filles sont cependant entraînés dans des unités séparées, et restent séparés jusqu'à ce qu'ils aient atteint un niveau élevé dans la hiérarchie (ce que quelques-uns seulement parviennent à faire).

Restrictions : aucune. Les non humains qui sont des mamelouks ont tendance à obtenir des postes de haut niveau, du fait de leur espérance de vie naturellement longue. Le titre féminin optionnel est *mamelouka*.

Rôle : main-d'œuvre constituée d'esclaves intelligents, le groupe des mamelouks joue un rôle dynamique au sein de la milice et du gouvernement. Dans les pays qu'ils servent, ils sont considérés comme le principal soutien de la civilisation. Cela ne veut pas dire que tous les mamelouks pris individuellement sont tenus en haute estime. Mais certains obtiennent suffisamment de pouvoir et de prestige, après avoir fait leurs preuves, pour devenir des dirigeants et chefs militaires capables.

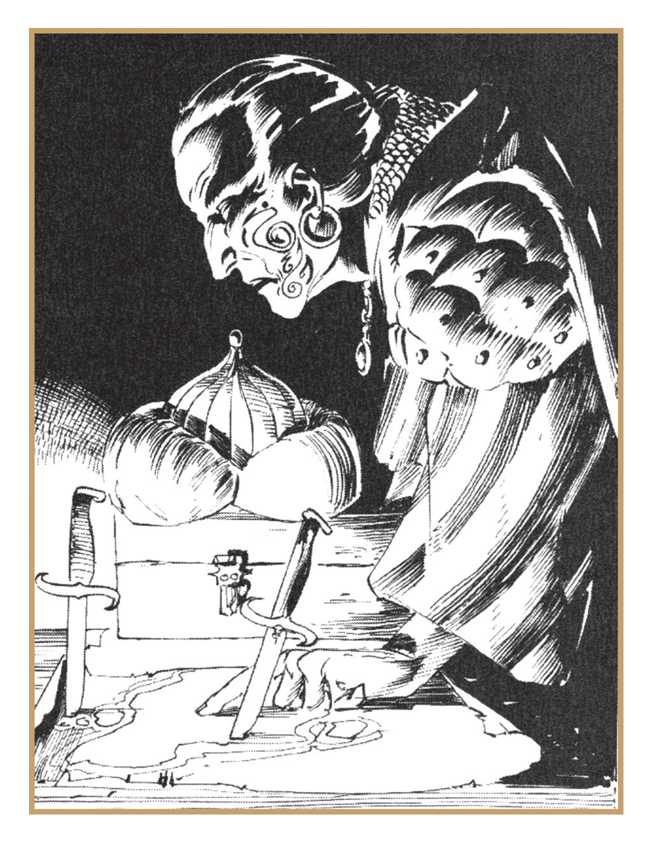
Les mamelouks qui sortent du rang sont récompensés de façon ostensible, et donnent un but à tous les autres membres de leur groupe. Les mamelouks, malgré leur statut officiel d'esclaves, désapprouvent l'esclavage si les personnes asservies ne se voient pas offrir une chance d'améliorer leur sort. Les autres pratiques constituent, de leur point de vue, un gaspillage de main-d'œuvre.



Les mamelouks se conforment à une hiérarchie stricte. Le niveau d'expérience est considéré comme l'équivalent du rang du guerrier dans la hiérarchie des mamelouks. Un mamelouk de niveau (et donc de rang) inférieur est censé suivre sans les discuter les ordres d'un individu de niveau supérieur (voir « inconvénients particuliers »).

En dehors des nations dans lesquelles ils sont courants, les mamelouks sont traités au mieux comme des curiosités, au pire comme des agents des puissances qu'ils représentent, ou comme des exemples d'horribles pratiques esclavagistes. « Je te vendrai aux mamelouks » est une menace couramment utilisée pour discipliner les enfants dans les pays voisins. Les enfants ne sont pas emmenés en servitude dans leur propre pays (pas plus, d'ailleurs, que les enfants d'un mamelouk ne deviendront esclaves ; ils sont libres de choisir leur propre destinée).

Les mamelouks de la Terre du destin portent de simples tatouages faciaux indiquant leur rang et leur organisation. Les tatouages courants comprennent des lignes, des cercles, ou des dessins sur une joue, les deux joues ou le front. Plus le dessin est complexe, plus le mamelouk est puissant. Imiter les symboles hiérarchiques des mamelouks, ou s'attribuer artificiellement un rang supérieur, est passible de punitions sévères dans les sociétés de mamelouks.



Les individus appartenant à des sociétés de mamelouks rivales ont tendance à se reconnaître et à se respecter mutuellement. Un mamelouk n'est cependant pas tenu de suivre les ordres émis par quelqu'un d'une autre société, même si l'autre mamelouk est plus puissant que lui.

Les PJ mamelouks se voient souvent autoriser un congé par leur propre organisation pour rassembler des informations ou partir en reconnaissance. Ils sont censés rapporter ce qu'ils découvrent à leurs supérieurs. Aucune limite de temps n'est imposée pour de tels congés, qui sont généralement accordés à des individus exceptionnels, doués d'une forte volonté. On espère que ces individus acquerront l'expérience de terrain nécessaire pour devenir de meilleurs combattants, ou – s'ils sont vraiment indignes – qu'ils mourront d'une façon qui ne mettra pas en danger d'autres mamelouks.

Compétences martiales : exigées : épée, khopesh. Recommandées : lance, arc, hachette, n'importe quelle arme d'hast. Les armes de cavalerie (y compris les lances, fléaux et masses de cavalier) ne sont pas utilisées par les mamelouks, et ne peuvent être choisies en tant que compétences.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : lecture/écriture, bureaucratie.
- Recommandées, général : don artistique, étiquette, héraldique, langues vivantes.
- Recommandées, combattant : armurerie, combat aveugle, course, endurance, forge d'armes, prouesse martiale, vigilance.
- Recommandées, prêtre : connaissance des sorts, histoire locale, ingénierie, langues anciennes, religion.
- Recommandées, magicien : connaissance des sorts, ingénierie, langues anciennes, religion.
- Recommandées, roublard : contrefaçon, histoire locale, lecture sur les lèvres.
- Interdites : aucune.

Équipement : chaque mamelouk commence la campagne avec une armure d'écailles laminée et une épée (épée longue ou khopesh). Les armes appartiennent à l'organisation de mamelouks dont fait partie le personnage ; il devra finalement acheter ces objets à l'organisation ou les rendre. Les mamelouks sont autorisés à porter n'importe quel type de cotte de mailles et à utiliser n'importe quelle arme après avoir quitté le service de leurs unités. Les mamelouks qui sont rappelés doivent cependant être prêts à combattre en uniforme réglementaire.

Avantages particuliers : les membres de ce profil bénéficient d'une hiérarchie (à condition d'être d'un rang supérieur à la « piétaille »). Tout mamelouk d'un niveau supérieur peut donner un ordre à des mamelouks d'un rang inférieur au sein de la même organisation ou nation. Le mamelouk supérieur peut s'attendre à ce



que cet ordre soit immédiatement obéi par ceux dont le rang est inférieur au sien de trois niveaux ou plus. Ainsi, des mamelouks du 4e niveau peuvent commander leurs camarades de 1er niveau. Ceux qui donnent un ordre peuvent cependant, par la suite, être tenus responsables par leurs supérieurs.

Des ordres étranges ou inutilement dangereux appellent un test de moral du PNJ pour voir si l'ordre sera suivi (moral = élite pour les organisations de mamelouks). Des ordres tels que porter un message, convoquer des renforts au sein de la nation à laquelle appartient l'organisation et chercher une aide cléricale pour des mamelouks blessés sont obéis immédiatement et sans poser de question.

Si des récompenses sous forme de points d'expérience individuels sont données dans une campagne, les mamelouks reçoivent aussi des points d'expérience pour avoir participé à des batailles à grande échelle. Un soldat typique reçoit 100 PX pour avoir pris part à une bataille, en plus de ceux attribués pour d'autres raisons. Un officier intermédiaire (de sergent à capitaine), ou un officier commandant moins de 100 hommes au combat, reçoit un bonus de 1 000 PX par bataille. Généraux et commandants militaires des mamelouks reçoivent un bonus de 10 000 PX par bataille.

Si l'armée du personnage est en infériorité numérique de deux (ou plus) contre un lors d'une bataille, tous les bonus ci-dessus sont doublés. Si l'armée du personnage perd la bataille, les bonus sont réduits au quart de leur valeur.

Inconvénients particuliers : la hiérarchie fonctionne dans les deux sens : le plus grand avantage des mamelouks est aussi leur plus grand inconvénient. Un mamelouk de rang supérieur peut faire appel aux services d'un personnage (même d'un PJ) et s'attendre à ce que le personnage obéisse. Si le supérieur a au moins trois niveaux de plus, ses ordres doivent être obéis immédiatement et sans discussion. Les ordres de mamelouks ayant moins de trois niveaux de plus que le personnage doivent généralement être confirmés par un officier de rang supérieur.

Désobéir sans raison ni excuse valable constitue une trahison. Cette raison doit être présentée à un mamelouk supérieur à celui qui a donné l'ordre, et ce mamelouk de haut rang déterminera si la raison est valable. Des affaires personnelles ne constituent jamais une excuse valable pour refuser d'obéir à un ordre ; tous les mamelouks sont considérés comme n'ayant pas d'affaires personnelles quand leur unité a besoin de leurs services.

Si un mamelouk est accusé de trahison, un tribunal des mamelouks décidera de sa sentence. La mort peut constituer la punition dans deux circonstances : si le mamelouk a déserté son unité, ou si l'inaction du personnage a provoqué la mort d'autrui. Pour des crimes moindres, la punition peut être une humiliation : le coupable est exclu des mamelouks au son des tambours, perd tous ses avantages particuliers, et ses tatouages faciaux sont douloureusement effacés à l'aide de brosses en pierre ponce (–3 au Charisme).

Les procès pour trahison sont souvent jugés par contumace. Dans de tels cas, le verdict de culpabilité est probable. Les coupables sont complètement exclus de leur organisation. S'ils sont un jour pris par leurs anciens camarades, la punition sera administrée selon la décision du tribunal, et appliquée immédiatement.

Options financières : chaque mamelouk commence la campagne avec une armure et une arme, plus 2d4 x 10 po en argent de poche. Les mamelouks n'ont pratiquement pas besoin d'argent liquide ; leurs besoins essentiels sont déjà couverts par l'état qui les a réduits en esclavage.

Races : des membres de toutes les races peuvent être mamelouks. Nains et gnomes forment généralement des unités d'artillerie et de siège, tandis que les elfes préfèrent généralement les communications ; les petites-gens sont plutôt portés au travail de renseignement et de surveillance.

Barbare mercenaire

Toutes les civilisations arabes réelles ne se sont pas appuyées sur une armée de soldats esclaves tels que les mamelouks. Nombre d'entre elles levaient de fortes armées à la manière ancienne : en les achetant. Les mercenaires étaient courants. En fait, les mercenaires turcs, à l'époque des Abbassides, en vinrent à contrôler Bagdad et ses dirigeants.

Ces mercenaires historiques avaient des origines variées : tribus des collines, hommes des plaines et guerriers de la jungle. La même chose est vraie des barbares mercenaires de Zakhara. Ils ont quitté leur territoire natal afin de combattre pour d'autres dans un royaume lointain, en échange d'argent, de terres ou simplement d'une occasion d'échapper à leur vie passée. Ils se retrouvent dans une région étrangère qui se considère comme plus cultivée qu'eux, et pourtant fait appel à eux pour sa protection et sa puissance.

Restrictions : les deux sexes et toutes les races sont autorisés. Les joueurs choisissant ce profil doivent déclarer l'origine de leur personnage : collines, jungles ou plaines. Le désert ne fait pas partie des options.

Rôle : la plupart des peuples zakhariens qui emploient des barbares mercenaires les considèrent au mieux comme un mal nécessaire, et au pire comme une cause d'insurrection civile. Quand les barbares interagissent avec ceux qui ne sont pas natifs du même pays, tous les jets de réaction sont effectués avec une pénalité de –2, et la réaction la plus positive est « indifférent », jamais « amical ». Les barbares peuvent soigner leur tenue vestimentaire et porter des épées étincelantes, mais rien



ne peut masquer la façon hideuse dont ils maltraitent la langue et leurs manières apparemment mal dégrossies. Avoir servi à la guerre aux côtés des autres n'améliore pas leur réputation.

Contrairement aux mamelouks, les barbares mercenaires ne se serrent pas les coudes comme un groupe uni. C'est en partie parce qu'ils sont issus de tant de contextes différents. Cependant, même ceux qui sont originaires de la même région peuvent être des rivaux. Cette absence de fraternité ne signifie pas que les mercenaires ne peuvent pas s'allier et combattre en unités efficaces ; un travail est un travail. Mais s'il a le choix, le barbare mercenaire typique préfère combattre seul ou avec une poignée d'amis de confiance, laissant les génies se charger du reste.

Les PJ mercenaires barbares sont considérés comme ayant été embauchés pendant une brève période (sans histoire), puis dégagés de leurs obligations (soit après avoir perdu une bataille, soit, plus souvent, parce qu'on leur a assigné un poste de garnison où ils n'ont pas été payés). La devise qu'un barbare mercenaire fait sienne, et qui prend le pas sur tout le reste, est la suivante : s'assurer d'être payé d'avance pour les deux premières semaines de service.

Compétences martiales : en rassemblant des tribus barbares pour leurs armées, les nations essaient de standardiser l'armement, en se concentrant sur les armes de destruction massive bon marché et faciles à manier. En conséquence, tous les barbares mercenaires sont, au départ, compétents dans l'emploi de l'épée courte et de la lance. Une troisième unité est consacrée à une arme naturelle sur le territoire natal du barbare : un gourdin pour les collines, une jambiya (dague arabe) pour les plaines, et un arc court pour la jungle. La dernière unité initiale est dépensée pour une autre arme au choix du personnage.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : langue vivante, midani (en plus de la langue natale du personnage ; le midani est le langage commun de Zakhara), survie (même type de territoire que celui dont le personnage est issu).
- Recommandées, général : agriculture, allumage de feu, marchandage, pêche, sens de l'orientation, tissage.
- Recommandées, combattant : alpinisme (pour les tribus des collines), chasse, connaissance des animaux, course (pour les tribus des plaines), endurance, fabrication d'arcs et de flèches (pour les tribus de la jungle), jeu.
- Recommandées, prêtre et magicien : herboristerie.
- Recommandées, roublard : pose de collets, saut.
- Interdites : chant, étiquette, héraldique. Si l'occasion s'en présente, les barbares peuvent acquérir ces compétences plus tard dans le jeu. Cependant, un barbare qui s'est récemment retrouvé seul (autrement dit, un personnage nouvellement créé) n'a pas eu beaucoup d'occasions d'assimiler de telles subtilités.

Équipement : initialement, les barbares mercenaires ne peuvent acheter qu'un de ces types d'armure : peau, matelassée ou écailles. Après la première aventure, les barbares ont un choix illimité d'armures, dans la limite de leur disponibilité (et de leur capacité à payer). Les barbares mercenaires peuvent acheter n'importe quel type d'arme.

Avantages particuliers : si un barbare tente une approche « hostile » ou « menaçante » envers des natifs humains ou humanoïdes de Zakhara, il ou elle obtient un bonus de 2 points à ses jets sur la table de réactions lors de rencontres (voir le tableau 59, au chapitre 11 du *Guide du maître*). Ce bonus est dû à la réputation qu'ont les barbares mercenaires d'être des brutes violentes et irascibles. L'avantage est perdu si une personne civilisée (non barbare) parle pour le barbare mercenaire à la demande de ce dernier.

Inconvénients particuliers : si un barbare tente une approche « amicale » ou « indifférente » envers des natifs humains ou humanoïdes de Zakhara, il subit une pénalité de 2 points à ses jets sur la table des réactions (sa mauvaise réputation en est la cause). Cet inconvénient est annulé si un personnage civilisé (non barbare) parle au nom du barbare.

Options financières : les barbares mercenaires ont tendance à être bien armés mais désargentés. Le barbare mercenaire reçoit 5d4 x 10 po comme argent de départ, mais doit en dépenser la totalité, sauf 1 à 6 po, pour son équipement. L'or qui n'est pas dépensé en équipement ne peut être prêté aux autres joueurs ; il est perdu.

Races : des membres de toutes les races peuvent être des barbares mercenaires. Ceux qui viennent de régions où une seule race prédomine sont considérés comme des rustres provinciaux. Par exemple, les nains issus d'une communauté exclusivement naine semblent peu raffinés et étroits d'esprit parce qu'ils n'ont pas été exposés au vaste monde (Zakhara est un royaume multiracial où n'existe pratiquement aucune ségrégation).



Combattant étranger

Ce profil comprend de mystérieux étrangers vêtus d'armures bizarres et lourdes, portant des armes invraisemblables et racontant des histoires encore plus invraisemblables qu'ils répandent dans toute la Terre du destin. Les combattants étrangers peuvent être trouvés errant dans le désert, cherchant à s'embarquer dans un port maritime, ou travaillant pour le calife en tant que nouveaux bibelots au sein de sa garde. Ces combattants viennent de contrées encore plus lointaines que celles des mercenaires barbares. Et bien que ces étrangers prétendent être des gens civilisés, leur langage est grossier et heurté, et ils ne comprennent rien à la nature poétique du midani (la langue commune de Zakhara). Ils semblent désirer l'or plus que l'amour. De plus, ils voient des différences entre nains, elfes, humains et petites-gens – des différences qu'un natif de Zakhara ne comprend pas. Les étrangers sont les bienvenus à Zakhara, mais les habitants s'en méfient, car qui sait quels pouvoirs ils pourraient réellement posséder, et quelles pourraient être leurs véritables motivations.

Restrictions : toutes les races et les deux sexes sont éligibles. Cependant, des personnages nouvellement créés ne sont pas recommandés pour ce profil ; il est conçu pour des étrangers, pas des autochtones.

Le combattant étranger représente davantage une description qu'un véritable profil ; c'est une catégorie fourre-tout de guerriers, rôdeurs et paladins existants pour lesquels les profils réguliers de la campagne d'Al-Qadim ne sont pas adaptés. Le MD a la possibilité d'autoriser des combattants étrangers nouvellement créés dans sa campagne si quelqu'un souhaite jouer un personnage plus traditionnel qui serait natif d'un autre pays ou un « mystérieux inconnu ». Si le MD autorise les profils issus d'autres sources (telles que *Le manuel complet du guerrier*), alors ces profils deviennent eux aussi des combattants étrangers.

Rôle : bien qu'il ne fasse pas partie des profils standard proposés aux nouveaux personnages au sein de la campagne, le combattant étranger s'adaptera plus aisément aux coutumes et modes de vie de ce pays et de ses peuples que, disons, un magicien étranger. Les natifs de Zakhara considèrent ces guerriers étrangers avec beaucoup de curiosité et une bonne dose de crainte. Les étrangers ne sont pas considérés comme malfaisants – mais simplement comme très étranges. Leurs manières et leurs attributs bizarres sont forcément remarqués, et leurs tenues inhabituelles comme leurs façons de combattre étranges n'échappent à personne. En termes de jeu, la différence entre les mouvements fluides et gracieux d'un guerrier zakharien et les attaques brutales d'un chevalier « septentrional » ne se reflète pas dans les statistiques de combat ; néanmoins, cette différence reste immédiatement évidente aux yeux des Zakhariens.

La plupart des combattants étrangers apparaissent déjà créés dans la campagne, venant des contrées inconnues situées au nord de la Terre du destin. Ils peuvent aussi être créés par des joueurs souhaitant jouer un demi-humain standard ou s'essayer à jouer un personnage traditionnel visitant ces régions nouvelles et exotiques.

Compétences martiales : les compétences martiales initiales sont tirées du *Manuel des joueurs*, et n'utilisent aucune nouvelle arme indigène à la Terre du destin.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : aucune, à moins d'être incluse dans un autre profil approuvé par le MD.
- Recommandées, général et combattant : n'importe quelle compétence du *Manuel des joueurs*, à moins qu'elle ne soit interdite ci-dessous.
- Recommandées, prêtre : aucune, sauf si le personnage est un paladin. Pour les paladins, toutes sont recommandées, à moins d'être interdites ci-dessous.
- Recommandées, magicien : aucune, sauf si le personnage est un rôdeur. Pour les rôdeurs, toutes sont recommandées à moins d'être interdites ci-dessous.
- Recommandées, roublard : aucune.
- Interdites : toute compétence présentée dans cet ouvrage. De plus, certaines compétences pouvant être choisies par les étrangers sont limitées à leur territoire d'origine et ne s'appliquent pas à Zakhara : en pratique, elles doivent être apprises de nouveau pour être utilisées dans ce cadre de campagne. Ces compétences sont : chant, danse, étiquette, héraldique, histoire ancienne, histoire locale, langues anciennes, langues vivantes, lecture/écriture et religion. Un étranger peut malgré tout posséder ces compétences au départ, mais elles ne s'appliquent que relativement à ce que l'individu connaîtrait en dehors de la Terre du destin. Même des étrangers qui passent plusieurs semaines à discuter avec les sages locaux ne connaissent pas assez bien ce pays





exotique pour acquérir ou « transférer » des compétences qui dépendent de l'expérience de Zakhara.

Équipement : les étrangers sont limités aux objets indiqués dans le *Manuel des joueurs*. Cela leur permet d'obtenir certains objets étrangers à Zakhara. Une fois ces objets perdus, volés ou détruits, ils ne peuvent être remplacés. Les étrangers doivent également noter que le port d'une armure lourde sous les climats chauds présente des risques pour la santé (voir chapitre 5).

Avantages particuliers : aucun, en dehors des avantages fournis par une sous-classe ou un profil « étranger » autorisé dans la campagne par le MD.

Inconvénients particuliers : les étrangers ne subissent qu'un inconvénient majeur : leur accent étranger. La version zakharienne du commun, appelée midani, est un dialecte mélodieux, fluide et soyeux dont les intonations sont très difficiles à maîtriser pour un étranger adulte. Aux oreilles des natifs, les autres versions du commun résonnent comme un seau plein de débris métalliques que l'on jetterait d'un parapet. Ceux qui parlent ce type de langue sont traités avec compassion et même avec amusement. Nouveaux venus dans ce pays, soyez avertis : même lorsque vous aurez maîtrisé quelques nouveaux idiomes, votre accent ne manquera pas de se remarquer pendant des années (sinon toute votre vie).

Options financières : chaque combattant étranger commence la campagne avec 5d4 x 10 po. Les limitations imposées aux achats sont indiquées à la rubrique « équipement » ci-dessus. Certains combattants étrangers choisissent de vendre les objets importés d'autres pays. À condition que ces objets soient considérés comme inhabituels (du point de vue d'un Zakharien), ils se vendent au double de leur prix normal. Les marchands de la Terre du destin aiment acheter des « reliques du Nord sauvage » (ou de l'Ouest, de l'Est ou du Sud).

Races : les membres de n'importe quelle race peuvent être des combattants étrangers. Les elfes et nains étrangers sont souvent surpris de constater que leur légendaire rivalité n'existe pas à Zakhara. Les aptitudes et avantages raciaux s'appliquent toujours sur la Terre du destin, mais pas les restrictions sociétales. Mêmes les autorités naines de Zakhara n'acceptent pas « les orques sont nos ennemis traditionnels » comme une raison valable, pour un nain étranger, d'interrompre un mariage orque. Bien entendu, les vendettas ou les querelles de sang visant à défendre la famille ou l'honneur personnel sont une autre histoire. Mais les combats d'ordre strictement racial sont impensables à Zakhara. Ceux qui se produisent sont mis sur le compte de la sauvagerie ou des façons de penser défectueuses des étrangers.

Profils de magiciens

Le pouvoir des génies à Zakhara influence fortement les magiciens. Certains magiciens tiennent leur magie des génies. D'autres entretiennent des liens étroits avec les plans élémentaires, d'où sont originaires les génies. Tous les magiciens sont affectés par la nature élémentaire de la magie sur la Terre du destin.

Il n'existe que quatre profils pour apprentis magiciens dans la campagne d'Al-Qadim, mais ces profils disposent de beaucoup de pouvoir et de choix. Un profil en particulier, l'*ajami*, est réservé aux personnages qui ne sont pas natifs de la Terre du destin, ou dont les coutumes sont étranges. C'est l'équivalent du profil de combattant étranger. Les trois autres profils sont les suivants :

- Les *sorciers* sont les magiciens standard, et les plus courants, à Zakhara. Ils peuvent puiser dans une réserve de sorts universels et disposent également de spécialités. Le mage « officiel » d'AD&D se spécialise par école (altération, divination, et ainsi de suite). Le sorcier, quant à lui, se spécialise dans deux des quatre *domaines* élémentaires – vent, sable, vague et flamme – dans n'importe quelle combinaison (aucun élément n'est opposé à un autre).
- Les *mages élémentaires* considèrent qu'une forme élémentaire est supérieure à toutes les autres, et puisent exclusivement dans ce type de magie élémentaire. Ils détiennent un grand pouvoir dans le domaine du vent, du sable, de la vague ou de la flamme, et évitent d'utiliser les autres éléments.
- Les *sha'irs* traitent directement avec les génies. Bien qu'ils n'obtiennent aucun sort « standard », ils manient un grand pouvoir grâce à leurs rapports avec les races élémentaires des djinns, marids, éfrits et daos.

Sorcier

Les sorciers sont les « mages » de Zakhara ; ils représentent le magicien traditionnel, du type le plus courant. À l'écoute de la nature essentielle du monde réel, ils comprennent le pouvoir de tous les éléments : la terre, sous la forme des sables du désert, l'eau des vagues de l'océan, l'air des vents indomptés et le feu présent dans la chaleur de la rage et les flammes de la passion. Contrairement aux mages élémentaires décrits ci-dessous, les sorciers sont autorisés à se spécialiser dans deux domaines élémentaires en même temps – par exemple sable et vent, vague et sable, ou même vague et flamme (le concept d'éléments opposés n'existe pas sur la Terre du destin).

Restrictions : aucune.

Rôle : les sorciers sont aussi communs à Zakhara que les mages standard le sont dans d'autres contrées. Pour la plupart, ils sont traités avec le respect accordé à tout



individu dont les pouvoirs et aptitudes sont inconnus. En général, cependant, les sorciers ne sont pas considérés comme aussi dangereux que les sha'irs et les mages élémentaires.

On trouve des sorciers dans toutes les couches de la société – depuis les mendiants aux portes des palais jusqu'aux magiciens qui conseillent le sultan. Pour servir leurs propres besoins, les sorciers recourent souvent au déguisement pour se mêler aux autres (même à leurs camarades) sans se faire remarquer.

Compétences martiales : les sorciers sont limités de la même façon que les magiciens traditionnels ; ils doivent choisir leurs armes parmi les suivantes : dague, bâton, couteau, jambiya, fléchette et fronde.

Compétences diverses :

- Compétence en bonus : déguisement.
- Recommandées, général : toutes.
- Recommandées, combattant : endurance, survie (désert).
- Recommandées, prêtre : histoire locale.
- Recommandées, magicien : connaissance des sorts, langues anciennes, lecture/écriture.
- Recommandées, roublard : toutes.
- Interdites : aucune.

Équipement : les sorciers peuvent acheter et utiliser la dague, le bâton, le couteau, la jambiya, les fléchettes et/ou la fronde (voir « compétences martiales » ci-dessus). Les membres de ce profil ne peuvent porter aucun type d'armure, mais sont autorisés à améliorer leur classe d'armure par des moyens magiques.

Avantages particuliers : chaque sorcier peut se spécialiser dans deux domaines élémentaires, choisis parmi sable, vent, vague et flamme. Le magicien a le droit d'utiliser des sorts de ces domaines, ainsi que les sorts du domaine universel (voir l'appendice A pour une liste des sorts par domaine).

De plus, les sorciers obtiennent un bonus de 20 % sur leurs chances d'apprendre des sorts appartenant aux deux domaines élémentaires qu'ils ont choisis. Les sorts indiqués comme « universels » sont appris normalement.

Inconvénients particuliers : les sorciers ne peuvent utiliser les sorts issus des deux domaines élémentaires dans lesquels ils ont choisi de ne pas se spécialiser. Par exemple, si Kasim est un sorcier du sable et des vagues, il ne pourra jamais apprendre de sorts de la flamme ni du vent.

Options financières : le sorcier reçoit (1d4+1) x 10 po comme argent de départ.

Races : les membres de toutes les races peuvent être des sorciers, sauf celles auxquelles il est interdit de compter des magiciens dans leurs rangs.

Mage élémentaire

Les mages élémentaires se spécialisent dans l'un des quatre domaines élémentaires : sable, vague, flamme ou vent. Ils obtiennent davantage de pouvoir et de contrôle dans ce domaine, mais perdent leur capacité à lancer des sorts des trois autres domaines (voir appendice A).

Restrictions : aucune. Les deux sexes, toutes les races et tous les alignements sont éligibles. Les mages élémentaires spécialisés dans la flamme sont cependant, en général, des PNJ d'alignement mauvais.

Les élémentalistes du *Recueil de magie* ne peuvent adopter ce profil. Si le MD les autorise dans la campagne, ils deviennent des ajamis (magiciens étrangers).

Rôle : les mages élémentaires sont rares sur la Terre du destin, et entourés de beaucoup de mystère et de suspicion. En rencontrant des lanceurs de sorts, la plupart des gens partent du principe que ce sont des sorciers standard, ou peut-être même des sha'irs, plus imprévisibles. Une fois qu'un magicien est connu comme appartenant aux magiciens purement élémentaires, méfiance et soupçons ne font que croître.

Les natifs considèrent que tous les mages élémentaires se rassemblent en fraternités vouées à un domaine particulier – et pas nécessairement pour le bien de leur entourage. La raison de cette impression est la Fraternité de la véritable flamme. Cette « fraternité » est une organisation de magiciens de la flamme qui ne font pas mystère de leurs objectifs. Ils considèrent la magie du feu comme la seule authentique. De plus, ils sont persuadés que tous les magiciens qui ne sont pas des mages élémentaires de la flamme doivent se convertir – autrement dit, être contrôlés par eux – ou mourir. La Fraternité possède des sections et groupes apparentés dans toutes les principales villes du pays. L'organisation entretient également des liens étroits avec plusieurs organisations de pourfendeurs sacrés (assassins). Malgré la croyance courante, les mages qui se consacrent au sable, au vent ou à la vague ne possèdent pas ce niveau d'organisation, et n'ont pas d'objectifs similaires. Mais l'existence de la Fraternité et sa réputation jettent la suspicion sur tous les mages élémentaires.

Aucun PJ spécialisé dans la flamme ne peut entamer la campagne en tant que membre de la Fraternité. L'organisation n'accepte que des membres d'alignement mauvais, et observe soigneusement tous ceux qui n'en sont pas membres. Si un PJ se comporte « bien » (en tuant les mages qui ne sont pas magiciens de la flamme et en agissant d'une manière généralement maléfique, par exemple), il ou elle peut être invité(e) à participer aux rites d'initiation de la Fraternité. Si un PJ se comporte avec bonté, aidant ceux qui ne sont pas membres de la Fraternité ou s'associant avec eux, la Fraternité pourra ranger le PJ parmi ses ennemis, et faire de ce magicien de la flamme renégat la cible d'un éventuel assassinat.



La même chose peut se produire si quelqu'un refuse simplement une invitation à subir les rites d'initiation.

Compétences martiales : les mages élémentaires sont limités tout comme les sorciers traditionnels – ils doivent choisir leurs armes parmi les suivantes : dague, bâton, couteau, jambiya, fléchettes et fronde.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : allumage de feu (flamme), météorologie (vent), natation (vague) ou survie dans le désert (sable). La compétence en bonus du mage correspond à sa spécialité.
- Recommandées, général : connaissance des sorts.
- Recommandées, combattant : endurance.
- Recommandées, prêtre : histoire locale.
- Recommandées, magicien : langues anciennes, lecture/écriture, religion.
- Recommandées, roublard : déguisement, histoire locale.
- Interdites : les magiciens de la flamme ne peuvent choisir natation et expertise maritime. Les autres mages élémentaires n'ont pas de compétence interdite.

Équipement : le mage élémentaire peut acheter et utiliser l'armement indiqué à la rubrique « compétences martiales » ci-dessus. Le mage élémentaire ne porte pas d'armure, mais peut améliorer sa classe d'armure par des moyens magiques.

Avantages particuliers : un mage élémentaire choisit de se spécialiser dans un domaine élémentaire : sable, vent, vague ou flamme. Le mage peut utiliser les sorts de ce domaine, ainsi que ceux de la catégorie universelle. Un mage élémentaire gagne un bonus de 40 % à ses chances d'apprendre des sorts du domaine choisi. Les sorts indiqués comme « universels » sont appris normalement.

Un mage élémentaire a également davantage de contrôle sur l'élément choisi, et une résistance supplémentaire contre ce dernier. Cela se traduit par un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les attaques utilisant cet élément, et de +2 sur tous les jets de compétence et de caractéristiques impliquant cet élément. Le mage obtient également +1 à chaque dé de dégâts infligés par une attaque (magique ou autre) utilisant cet élément. De plus, si le mage subit une attaque utilisant l'élément de sa spécialité, une pénalité de –2 est appliquée à chaque dé de dégâts (avec un minimum d'aucun dégât infligé). Par exemple, un mage de la flamme obtiendrait +1 à chaque dé de dégâts en lançant une *boule de feu*, tandis qu'un mage de la vague obtiendrait +2 à sa compétence natation, et un mage du vent –2 pour chaque dé de dégât infligé par le *tourbillon* d'un djinn.

Inconvénients particuliers : en dehors des sorts universels, les mages élémentaires ne peuvent jamais apprendre de sorts en dehors de leur domaine d'élection. Ils ne peuvent pas non plus utiliser d'objets magiques reproduisant les effets de ces sorts interdits. Les mages de la vague, par exemple, ne peuvent apprendre le sort *boule de feu*, ni manier une *baguette de feu* parce qu'elle contient un sort similaire.

Options financières : le mage élémentaire commence le jeu avec (1d4+1) x 10 po.

Races : les membres de n'importe quelle race peuvent être des mages élémentaires, sauf celles qui ne peuvent devenir des magiciens. Les restrictions de niveau pour une race donnée s'appliquent comme d'habitude.

Sha'ir

Les sha'irs légendaires étaient des conteurs et les conseillers des chefs du désert, les servant de la même manière que Merlin conseillait Arthur dans la légende occidentale. Doués d'une grande sagesse, ils possédaient le pouvoir de communiquer avec les impressionnants esprits du désert : les génies.

Les sha'irs de la campagne d'Al-Qadim prennent modèle sur ces figures légendaires. Eux aussi peuvent communiquer avec les génies. Mais ils sont davantage que des conseillers au service d'un chef. Les membres du profil de sha'ir sont souvent rencontrés seuls, comme agents libres, non entravés par une situation sociale ou les exigences d'une société. On les trouve en ville comme dans le désert, disposant d'un grand pouvoir issu de leurs rapports avec les génies. Au lieu de simplement conseiller les dirigeants, ils peuvent eux-mêmes être des dirigeants.

Restrictions : aucune. Les deux sexes sont autorisés. Le titre neutre est sha'ir. Le titre féminin optionnel, préféré par les traditionalistes, est *sha'ira*. Même les races auxquelles il est normalement interdit de compter des magiciens dans leurs rangs sont éligibles pour ce profil, mais leurs aptitudes sont réduites (voir « races » ci-dessous pour plus de détails).

Rôle : les sha'irs sont considérés, sur la Terre du destin, comme des personnages énigmatiques et puissants. Ils n'obtiennent pas de sorts de la même façon que les autres magiciens. Ils acquièrent leur magie et leurs enchantements par l'intermédiaire des génies. Parce que les génies représentent une force dominante sur la Terre du destin, de nombreux adversaires potentiels y regardent à deux fois avant d'offenser un sha'ir – en particulier les adversaires ne disposant pas de leurs propres sha'irs et génies pour les soutenir.

Compétences martiales : les sha'irs doivent choisir le bâton comme compétence martiale initiale. Pour les armes supplémentaires, ils sont limités de la même façon que les magiciens traditionnels ; ils doivent choisir la dague, le couteau, la jambiya, les fléchettes ou la fronde.

Compétences diverses :

- Compétence en bonus : connaissance des génies.
- Recommandées, général : étiquette, héraldique, marchandage.



- Recommandées, combattant : endurance, survie (désert).
- Recommandées, prêtre : histoire locale.
- Recommandées, magicien : connaissance des sorts, histoire ancienne, langues anciennes, lecture/écriture, religion.
- Recommandées, roublard : estimation, lecture sur les lèvres.
- Interdites : combat aveugle, équitation (spécialisation : cheval), équitation (spécialisation : chameau), prouesse martiale, vigilance. Ces compétences ne peuvent jamais être acquises par le sha'ir.

Équipement : les sha'irs sont limités dans leur armement comme les sorciers. Ils ne peuvent porter aucun type d'armure, mais peuvent utiliser des objets magiques améliorant la classe d'armure.

Avantages particuliers : les sha'irs disposent d'aptitudes magiques uniques. Voir le chapitre 7 pour plus de détails.

Inconvénients particuliers : les sha'irs ne peuvent utiliser aucun sort à la manière habituelle des magiciens (leurs aptitudes magiques supplantent bien entendu cette restriction). Ils ne peuvent pas non plus créer d'objets magiques. Le sha'ir peut cependant utiliser les objets magiques réservés aux magiciens.

Options financières : chaque sha'ir reçoit (1d4+1) x 10 po comme argent de départ.

Races : les membres de n'importe quelle race peuvent être sha'ir, même des races auxquelles il est normalement interdit de devenir magicien. Mais pour les races telles que les nains – dont la nature est intrinsèquement non magique – les aptitudes de sha'ir échouent 20 % du temps. Pour les races possédant une résistance naturelle à la magie (telles que les drows), les aptitudes de sha'ir échouent un pourcentage de temps égal à leur score de résistance à la magie.

Ajami (magicien étranger)

Ces magiciens sont issus d'autres contrées – ce sont des étrangers à la Terre du destin dont les aptitudes sortent du domaine de la magie autochtone. Ce groupe, plus une étiquette qu'un véritable profil, inclut tout lanceur de sorts dont l'origine se situe hors des frontières de Zakhara. Les magiciens étrangers peuvent être des mages et spécialistes « standard » tout droit sortis du *Manuel des joueurs*, ainsi que des membres des divers profils proposés dans le *Manuel complet du magicien* (à condition que le MD les autorise). Ces classes et profils peuvent toujours opérer dans la campagne d'Al-Qadim, mais sont soumis à certaines limitations.

Restrictions : aucune. Toutes les races et les deux sexes sont éligibles. Le titre neutre est *ajami*. Le titre féminin optionnel est *ajamiya*. Le pluriel est *ajamis*. Comme la plupart des titres au pluriel, celui-ci a été francisé.

Rôle : les ajamis sont traités avec suspicion. Même les citoyens les plus cosmopolites de Zakhara entretiennent une certaine méfiance vis-à-vis des inconnus venus d'au-delà des frontières de la « civilisation » ; ceux qui disposent de pouvoirs magiques font l'objet d'une méfiance redoublée. Qu'il soit natif du Nord glacial, des territoires orientaux de l'Est ou même de l'espace, un magicien exhibant des pouvoirs échappant aux limitations fixées par le destin est considéré comme un danger potentiel.

Compétences martiales : les ajamis conservent les compétences martiales de leur classe ou profil originel lorsqu'ils viennent à Zakhara. Mais une fois sur la Terre du destin, ils ne peuvent apprendre des compétences non disponibles sur place. De plus, si une compétence martiale n'existe qu'à Zakhara, elle ne peut être choisie au départ, mais peut être acquise plus tard (par exemple, les ajamis ne peuvent entamer la campagne en étant compétents dans l'emploi de la jambiya, arme arabe parente de la dague mais exigeant une compétence différente pour être utilisée efficacement).

Compétences diverses : tous les ajamis peuvent commencer la campagne avec des compétences normalement accessibles à leur groupe, classe ou profil d'origine. Si une compétence n'est pas disponible sur la Terre du destin, le personnage ne pourra pas l'acquérir une fois que la campagne à Zakhara aura commencé. Si une compétence n'est disponible qu'à Zakhara (marchandage, par exemple), elle ne peut être choisie initialement, mais pourra être acquise par la suite.

Équipement : les ajamis peuvent choisir leur équipement dans les limites de leur classe ou profil d'origine. Tous les types d'équipement ne sont cependant pas disponibles à Zakhara. À moins que le personnage n'arrive équipé, les objets couramment achetés dans la patrie d'un magicien étranger peuvent n'exister qu'à titre de curiosité à Zakhara – coûtant cinq fois le prix normal,



pour autant qu'ils soient disponibles.

Avantages particuliers : les ajamis continuent d'apprendre et d'utiliser de nouveaux sorts, y compris les nouveaux sorts désignés comme « universels » au chapitre 8 de cet ouvrage.

Inconvénients particuliers : les magiciens étrangers ne peuvent apprendre des sorts non disponibles à Zakhara, même si ces sorts leur étaient accessibles dans leur pays d'origine. Ils ne peuvent pas non plus apprendre de sorts issus de l'un des domaines élémentaires tant qu'ils se trouvent sur la Terre du destin. Un ajami ne peut apprendre *boule de feu* à Zakhara, par exemple, même s'il le pouvait dans son pays natal ; à Zakhara, *boule de feu* est l'œuvre d'un mage ayant accès au domaine de la flamme. Les ajamis qui connaissent déjà ce type de sort peuvent cependant les mémoriser et les lancer à Zakhara. Et les magiciens qui importent un parchemin contenant *boule de feu* (ou un autre sort interdit) peuvent malgré tout utiliser ce parchemin sur la Terre du destin, ou même ajouter le sort à leur livre de sorts.

Les élémentalistes (introduits dans le *Recueil de magie*) constituent une exception. Ils peuvent apprendre des sorts élémentaires à Zakhara, mais uniquement ceux liés à l'élément dans lequel ils se spécialisent.

Options financières : les ajamis reçoivent initialement (1d4+1) x 10 po.

Races : les restrictions raciales sont identiques à celles de la classe ou du profil d'origine du personnage.

Conversions : il est possible pour un ajami de reconnaître son « erreur » et de se convertir à l'un des trois profils de magicien destinés aux natifs de Zakhara. Il lui suffit de déclarer la supériorité du profil choisi, puis d'annoncer son intention de se convertir. Le magicien étranger abandonne automatiquement sa classe ou son profil d'origine au profit du profil de sha'ir, de mage élémentaire ou de sorcier.

Les sorts qui ne sont pas adaptés au nouveau profil sont définitivement perdus. Par exemple, les ajamis qui deviennent des sorciers ou mages élémentaires perdent tout sort appartenant maintenant à un domaine élémentaire interdit. Les autres sorts non indigènes à la campagne sont cependant conservés.

De la même façon, les magiciens étrangers qui deviennent des sha'irs doivent détruire tous leurs anciens livres de sorts (généralement par le feu) pour symboliser leurs intentions vis-à-vis des génies. À ce moment, les nouveaux sha'irs perdent leur ancienne aptitude à apprendre des sorts. En échange, ils obtiennent les aptitudes magiques propres au sha'ir. Le niveau de ces aptitudes correspond à leur ancien niveau d'expérience en tant que magiciens étrangers.

Profils de roublards

La Terre du destin constitue un terrain de jeu fertile pour les roublard, en particulier les voleurs. Les cités de Zakhara fourmillent de cibles potentielles, la nature brûlante du territoire joue un rôle dissuasif vis-à-vis des adversaires porteurs d'armures lourdes, et la société fournit d'excellentes opportunités d'avancement, aussi bien sur le plan social qu'économique. Un roublard peut prospérer dans le « monde brûlant » de Zakhara.

Cette section contient sept profils de roublard, dont un conçu pour les bardes :

- Le type de roublard le plus courant à Zakhara est le *sa'louk*, l'homme ou la femme libre qui ne doit allégeance à personne et vagabonde à son propre gré. Aventurier typique, le sa'louk est commun dans tout Zakhara. Alors qu'un étranger d'une autre classe sera considéré comme étrange ou exotique, la confrérie des voleurs accueille à bras ouverts, comme des sa'louks, les nouveaux venus issus de contrées étrangères.
- Les *barbiers* sont des personnages à l'esprit vif qui fréquentent les bazars, où ils dispensent conseils, soins du corps et aide médicinale.
- Les *voleurs mendiants* exercent leur activité dans les villes de Zakhara. Comme les barbiers, ils constituent un élément courant dans n'importe quel bazar.
- Les *pourfendeurs sacrés* cherchent à éliminer les hommes qui travaillent contre la volonté des dieux. Chaque pourfendeur appartient à une organisation secrète spécialement adaptée à sa foi personnelle. Les membres de ce profil prennent pour modèle les assassins historiques, mais ils sont bien davantage que les tueurs de sang froid pour lesquels ils sont souvent pris.
- Les *matrouds* sont des individus exclus par leur tribu natale de l'arrière-pays, survivant grâce à la charité d'autrui et à leur propre astuce. Malgré cela, certains de ces individus s'élèvent à des positions de pouvoir et de prestige.
- Les *roublards marchands* achètent et vendent pour le profit. Ils sont habiles en affaires, et peuvent établir des compagnies fournissant un revenu régulier même pendant qu'eux-mêmes sont absents et partis à l'aventure.
- Les *raoun* (pluriel de *raoui*) sont les bardes arabes, gardiens des légendes et conteurs. Ils divertissent et éclairent le peuple de Zakhara par leur emploi élégant du langage.





Sa'louk (la fripouille)

Les sa'louks sont des aventuriers libres, n'ayant de liens avec rien ni personne. Ils passent librement des cultures sauvages du désert et des steppes à celles de la ville et de la mer, circulant entre elles avec aisance. Ils ne gardent pas de troupeaux, ne cultivent rien et ne produisent aucun artisanat. Ce sont des jouisseurs, des escrocs et des arnaqueurs. Ils survivent en trompant et volant ceux qui possèdent davantage de richesses, ou simplement en se montrant plus malins qu'eux.

Comme le combattant étranger et le magicien étranger, ce profil est plus un fourre-tout qu'une spécialisation. Les sa'louks comprennent les deux classes de roublards du *Manuel des joueurs* : voleurs et bardes. De plus, les roublards développés à partir de profils du *Manuel complet du voleur* peuvent devenir des sa'louks (à condition que le MD autorise ces profils dans la campagne). Ces habitants d'autres contrées ne deviennent pas des « roublards étrangers », victimes de ségrégation due à leur étrangeté. Par nature, le profil de sa'louk est un creuset de différentes cultures.

Restrictions : aucune. Les membres de ce profil peuvent être de n'importe quelle race et des deux sexes. Le titre neutre est sa'louk. Le titre féminin optionnel est sa'louka. Le pluriel, sa'louks, est francisé. N'importe quelle classe de roublard est éligible.

Rôle : les sa'louks sont traditionnellement dénués de possessions ou de propriétés. Leur absence de liens matériels leur donne une mobilité qui manque à nombre d'autres classes et profils. En un sens, tous les roublards deviennent des sa'louks quand ils empruntent la voie insouciante de l'aventure, vivant pleinement et pour l'instant présent. Par conséquent, ce profil représente le roublard le moins spécialisé de tous – le voleur commun qui se contente largement de survivre grâce au vol et à son adresse.

Les sa'louks ont tendance à mépriser les classes argentées. Lorsqu'ils possèdent eux-mêmes un peu d'argent, ils le dépensent souvent pour des babioles. S'ils découvrent de grandes richesses, ils peuvent acheter des propriétés, organiser de grandes fêtes, et inonder les autres de présents. Une fois leurs fonds épuisés, les fripouilles disparaissent dans la nuit (laissant derrière eux des créanciers mécontents). Repartant à zéro dans un autre lieu, ils se mettent à amasser une nouvelle fortune. Si, au passage, les sa'louks peuvent mettre quelques marchands dans l'embarras, et peut-être renverser un régime despotique, alors tant mieux.

Compétences martiales : identiques à celles du voleur ou du barde, selon le cas.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : aucune.
- Recommandées, général : toutes.
- Recommandées, combattant : toutes.
- Recommandées, prêtre et magicien : toutes.
- Recommandées, roublard : toutes.
- Interdites : aucune.

Équipement : la plupart des sa'louks voyagent léger, ne portant sur eux que leurs outils de voleur et quelques documents falsifiés (s'ils sont capables de lire). Homme ou femme, le sa'louk peut également porter une ceinture avec des pierres précieuses cousues dans la doublure pour les « urgences ». Les sa'louks se font souvent passer pour des mendiants ou des guerriers si cela sert leurs objectifs. Ce type de tromperie a donné aux membres de ce profil une mauvaise réputation. Imiter un guerrier est bien plus aisé à Zakhara que dans les régions du nord, parce que très peu de combattants portent une armure lourde sous ce climat chaud.

Avantages particuliers : les sa'louks ne gagnent aucune aptitude spéciale en plus de celles de leur classe. Les fripouilles créées à partir d'autres profils reçoivent les aptitudes spéciales de ces profils, avec les exceptions suivantes : les avantages conçus pour une société « occidentale » sont perdus sur la Terre du destin. Par exemple, les voleurs qui profitaient auparavant d'un bonus aux réactions dans leurs rapports avec certains individus ne reçoivent plus ce bonus à Zakhara.

Inconvénients particuliers : aucun.

Talents de voleur : il n'y a aucun ajustement particulier aux talents de voleur d'un sa'louk. Bardes et voleurs reçoivent leurs talents de base, ajustés en fonction de la race et de la dextérité, comme d'habitude.

Options financières : les sa'louks reçoivent initialement 2d6 x 10 po chacun.

Races : les membres de n'importe quelle race peuvent être des sa'louks. Les humains sont bien représentés, ainsi que nains, petites-gens, elfes et gnomes. Les petites-gens qui choisissent d'être sa'louks, souvent très fiers de leur situation, exercent leurs propres activités de voleur contre les races plus grandes et plus lentes.



Barbier

Le barbier espiègle est une tradition sur la Terre du destin. On peut en trouver un ou plusieurs dans n'importe quel bazar, brandissant leurs lames et rivalisant d'esprit. Ils colportent audacieusement leurs aptitudes et leurs prouesses – souvent tout en accomplissant ces mêmes tâches sur leurs clients.

Les barbiers historiques sur lesquels ce profil prend modèle ne se contentaient pas de couper les cheveux et de soigner l'apparence de leurs clients. Ils servaient également de médecins et de chirurgiens aux aptitudes modestes. Leur talent dans le maniement des lames expliquait en partie ce penchant médical. Tout aussi important, les barbiers étaient bien informés des remèdes de bonne femme et des herbes médicinales de leur époque. Ils faisaient l'acquisition de ce savoir grâce à une longue expérience ainsi qu'en discutant avec leurs clients.

Les membres de ce profil sont des sources inépuisables d'informations (en particulier les barbiers PNJ). Comme leurs prédécesseurs, ils rassemblent une grande part de leur savoir en pratiquant leur métier au bazar. Souvent, un barbier peut vous conseiller sur le meilleur parti à prendre : en tout cas, il sera avide de le faire. Tout aussi souvent, il pourra vous recommander un moyen d'action qui s'avérerait désastreux si vous l'adoptiez. Les barbiers sont presque toujours divertissants, mais rarement omniscients.

Restrictions : les barbiers peuvent être des deux sexes et de n'importe quelle race. Certaines localités obligent les femmes barbiers à ne s'occuper que de femmes, et les hommes barbiers à s'occuper des hommes – particulièrement dans les régions où le clergé de la foi moraliste est puissant (voir « profils de prêtres »).

Aussi bien les voleurs que les bardes peuvent être barbiers. Les « bardes barbiers » sont limités aux sorts du domaine universel ; ils ne peuvent ni apprendre ni utiliser la magie élémentaire (voir l'appendice A pour une répartition des sorts par domaine).

Rôle : les barbiers sont des histrions rusés et délurés, doués d'un esprit vif et à la langue bien pendue. On dit qu'ils essaieront de vous persuader de leur céder bien plus que votre argent ; ils tenteront aussi d'empocher la bourse qui le contient, la ceinture à laquelle la bourse est pendue, et le pantalon retenu par la ceinture.

Dans les contes populaires, les barbiers sont souvent décrits comme fous ou délirants, menaçant leurs clients avec leurs outils – ou, pire encore, assommant leurs clients avec de longues histoires improductives et sans queue ni tête, dont chacune digresse vers un autre récit, puis un autre et encore un autre, prenant au piège le malheureux client, qui ne songe plus qu'à une chose : leur échapper. Tous les barbiers de Zakhara ne sont pas fous, bien entendu. Mais leur réputation d'être un tant soit peu dérangés les aide à s'assurer que leurs clients se tiennent tranquilles pendant qu'ils leur administrent des soins (comme quoi un peu d'exubérance calculée ne nuit jamais).

De plus, un grain de folie suggère que le barbier sait de quoi il parle lorsqu'il décrit les génies, leurs richesses fabuleuses et autres merveilles : ces phénomènes pourraient certainement semer la confusion dans l'esprit d'un spectateur.

Les barbiers sont surtout communs dans les villes, où ils sont tolérés pour leur habileté ainsi que leur connaissance des rumeurs, ragots et informations potentiellement précieuses. Ceux qui restent longtemps au même endroit ne sont pas tenus en haute estime par les habitants de la cité. On a vu de simples barbiers négocier, grâce à leur bon sens et leurs conseils, des postes de confiance auprès d'un sultan, émir ou calife local. D'un autre côté, des barbiers moins astucieux et moins fortunés se sont débrouillés pour semer la pagaille avec leur savoir, et ont tout juste réussi à fuir la ville en un seul morceau (bien entendu, quelques-uns de ces maladroits peuvent aussi s'enfuir sous l'identité de quelqu'un d'autre).

En termes de jeu, les barbiers fournissent un moyen de présenter de nouvelles informations aux PJ, un peu comme la taverne traditionnelle d'autres pays fournit un point de départ aux aventures. Légendes, rumeurs, récits évoquant de grandes richesses – tout cela arrive aux oreilles des barbiers, qui à leur tour relatent ces découvertes à ceux qui en sont dignes.

Compétences martiales : l'une des compétences martiales initiales du barbier est le rasoir (voir « nouvelles armes » au chapitre 6).

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : herboristerie, premiers secours ; les bardes reçoivent également langues vivantes et lecture/écriture.
- Recommandées, général : chant, débat, héraldique, langues vivantes, marchandage.
- Recommandées, combattant : toutes.
- Recommandées, prêtre : connaissance des sorts et connaissance des génies pour les bardes.
- Recommandées, magicien : herboristerie, langues anciennes ; pour les bardes, connaissance des sorts et connaissance des génies.
- Recommandées, roublard : déguisement, estimation, histoire ancienne, histoire locale, jeu, présentation, ventriloquie.
- Interdites : étiquette. Les barbiers des légendes arabes sont réputés pour leur manque de tact et de correction. Les PJ barbiers pourront cependant acquérir cette compétence par la suite grâce à l'expérience.

Équipement : les barbiers ne subissent aucune limitation en dehors des restrictions normales à leur classe (voleur ou barde). Ils doivent cependant toujours acheter au départ un nécessaire de barbier – ou au moins





un simple rasoir. Chaque barbier a également besoin d'une couverture ou d'un tapis sur lequel établir sa boutique.

Avantages particuliers : tous les barbiers – qu'ils appartiennent à la classe de voleur ou à celle de barde – ont l'aptitude du barde à discerner l'emploi général et la fonction d'un objet magique. Pour ceux de la classe de barde, leurs chances sont de 5 % par niveau d'expérience ; pour les voleurs, elles sont de 3 % par niveau. Les limitations sont celles indiquées à la rubrique « Les bardes apprennent un peu de tout » au chapitre 3 du *Manuel des joueurs*. Les barbiers qui sont des voleurs n'obtiennent aucune autre aptitude de barde.

Inconvénients particuliers : il faut du temps pour acquérir les compétences médicinales exigées par le métier de barbier. En conséquence, les barbiers ont moins de temps pour perfectionner leurs talents de voleur initiaux. Au lieu de 60 points de pourcentage assignés aux talents de voleur au premier niveau, seuls 40 points de pourcentage sont disponibles aux voleurs adoptant ce profil, et 10 points seulement aux bardes qui deviennent barbiers. Toutes les autres limitations s'appliquent, et les points de pourcentage supplémentaires sont acquis comme d'habitude lors de l'avancement en niveau du voleur ou du barde.

Talents de voleur : pour les barbiers de la classe des voleurs, les talents de voleur subissent les ajustements indiqués ci-dessous. Les bardes n'obtiennent pas ces bonus et ne subissent pas ces pénalités – même s'ils possèdent les talents en question.

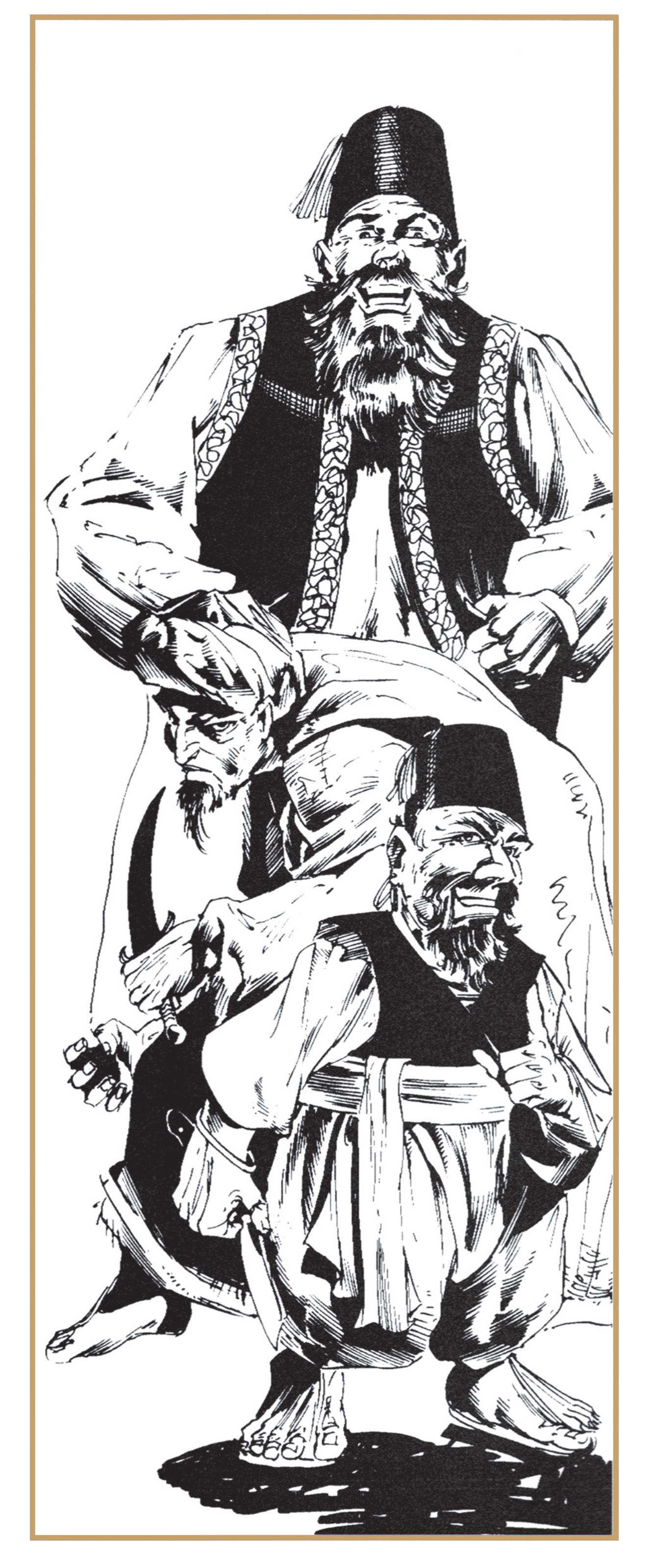
- Vol à la tire : +5 %
- Crochetage de serrures : aucune modification
- Trouver/désamorcer pièges : +5 %
- Déplacements silencieux : –5 %
- Se cacher dans l'ombre : –5 %
- Détection des bruits : aucune modification
- Escalade : –5 %
- Lecture des langues inconnues : +5 %

Options financières : tous les barbiers commencent le jeu avec 2d6 x 10 po. S'il leur reste de l'or après avoir acheté leur équipement, ils sont libres de le prêter aux autres personnages, en leur demandant n'importe quel taux d'intérêt accepté sur le marché.

Races : les membres de n'importe quelle race peuvent être des barbiers. Cependant, les barbiers des races demi-humaines se spécialisent souvent dans des traitements appréciés par les autres membres de leur race. Par exemple, les elfes barbiers sont habiles dans l'emploi des parfums, les nains excellent dans le tressage de barbe, les gnomes dans les coupes au rasoir, et les petites-gens dans les techniques de pédicure et les bains de pieds relaxants (de nombreux clients petites-gens apprécient également un traitement au henné pour leurs pieds. Le rasage et le tressage de poils de pied sont également populaires).



Un barbier demi-humain s'occupant d'un membre de sa propre race obtient un bonus de +2 à la compétence présentation.



Voleur mendiant

Les villes de Zakhara incluent tous les niveaux de la société, mais parmi les plus bas figurent ceux qui n'ont pas de domicile ni de foyer, pas de famille ou de clan, et pas d'argent pour se nourrir et s'abreuver. Ce sont les mendiants dépenaillés, vêtus de guenilles. Certains ont été réduits à la pauvreté par les circonstances, d'autres sont nés pauvres, et d'autres encore ont choisi ce mode de vie par rébellion contre les classes argentées. Les mendiants survivent grâce à la bonté d'autrui, en glanant de quoi se nourrir dans les champs moissonnés, et en ramassant les restes d'un jour de marché.

Au sein de cette classe défavorisée, il y a ceux qui visent à s'en sortir, à améliorer leur situation – que ce soit pour retrouver une situation de pouvoir perdue, pour aider famille et amis, ou simplement pour se venger de riches marchands. Ce sont les voleurs mendiants. Ils font figure de héros parmi les mendiants ; ce profil leur est consacré.

Restrictions : comme leur nom l'indique, les membres de ce profil doivent être des voleurs. Bien que des bardes et d'autres puissent se trouver réduits au statut de mendiant par un revers de fortune, ils ne peuvent adopter ce profil.

Le *Manuel complet du voleur* contient un profil de mendiant plus occidental ou européen, présentant de nombreuses similitudes avec celui-ci. Les personnages appartenant au profil occidental deviennent des sa'louks à Zakhara, et non des voleurs mendiants tels qu'ils sont décrits ici.

Rôle : les légendes parlent régulièrement de ceux qui se sont élevés depuis les origines les plus modestes pour devenir dirigeants et potentats. Ces récits et l'espoir qu'ils suscitent constituent une force motrice pour les voleurs mendiants qui aspirent à la grandeur. Nombre d'entre eux sont certains qu'une fois qu'ils auront accumulé de grandes richesses et acquis un grand pouvoir, ils aideront les pauvres et les déshérités, régnant avec sagesse et compréhension.

À un niveau plus immédiat, cependant, les voleurs mendiants doivent se concentrer sur la survie au jour le jour. Désargentés, mal dégrossis et à moitié affamés, ils doivent s'efforcer de subvenir à leurs propres besoins essentiels avant de partir en campagne pour les besoins des autres. La faim qui les tenaille et un désir intense conduisent les voleurs mendiants à prendre des risques devant lesquels d'autres reculeraient.

Contrairement aux sa'louks, la plupart des mendiants sont généralement respectueux de l'autorité – ne serait-ce que tant que cette autorité n'a pas tourné le dos. Les membres de ce profil traitent bien ceux qui ont de l'argent



et du pouvoir, alors même qu'ils s'efforcent de partager ou de subtiliser leurs richesses.

Un trait récurrent du mythe zakharien est le roi ou sultan qui se déguise en mendiant loqueteux pour se mêler à son propre peuple et découvrir ce qui se dit réellement de sa façon de gouverner. Les voleurs mendiants entretiennent ce type de légende ; au minimum, il incite les marchands à y réfléchir à deux fois avant de les jeter dehors lorsqu'ils fréquentent un étal de marché. De plus, l'espoir qu'un nouveau venu soit en réalité un personnage royal déguisé constitue un thème récurrent des histoires de mendiants.

Compétences martiales : un voleur mendiant choisit ses deux compétences martiales initiales dans la liste suivante : gourdin, dague, fléchettes, couteau, fronde et bâton.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : mendicité.
- Recommandées, général : chant, marchandage. Certains mendiants peuvent posséder des aptitudes monnayables telles que tissage et confection de vêtements, mais en faire étalage revient à risquer de rendre public le fait qu'ils pourraient travailler pour vivre.
- Recommandées, combattant : endurance, survie (urbaine).
- Recommandées, prêtre et magicien : aucune.
- Recommandées, roublard : contrefaçon, déguisement, estimation, histoire locale, instrument de musique, jeu, jonglage.
- Interdites : aucune.

Équipement : les voleurs mendiants (même riches) disposent de peu de choses en matière d'équipement. Une simple écuelle et peut-être un instrument de musique constituent à peu près les limites de la splendeur qu'un mendiant peut se permettre (ou se permettre de révéler). Même un habillement modeste réduit de –5 les opportunités de mendicité, pénalité qui est appliquée au jet de compétence (voir « mendicité » au chapitre 4). Toute forme de recherche vestimentaire annule totalement les chances de mendier.

Les voleurs mendiants portent rarement une armure lorsqu'ils exercent leurs talents en ville, car pour chaque point de CA visible au-dessus de 10, ils subissent une pénalité de –1 sur leur jet de compétence. De la même manière, les objets magiques (particulièrement s'ils sont en bon état) réduisent de –5 l'opportunité de mendier ou de passer inaperçu. Lorsqu'ils ne sont pas occupés à des activités de mendiant, les membres de cette classe peuvent porter n'importe quelle armure et n'importe quelle arme, dans les limites de celles autorisées aux voleurs.

De nombreux voleurs mendiants, une fois qu'ils ont atteint un certain niveau de richesse, laissent leurs origines derrière eux, se concoctant un passé différent dans une autre ville. Magie et aptitudes spéciales telles que l'œil de la hakima (femme sage) pourront révéler la vérité : que le « roi » était autrefois un mendiant, par exemple.

Avantages particuliers : la plus importante aptitude des voleurs mendiants est ce que certains considèrent comme leur pire défaut : les villes sont pleines d'autres individus qui leur ressemblent en tous points. Un voleur mendiant peut disparaître dans une foule ou pister une autre personne sans se faire remarquer (jet de caractéristique basé sur la Dextérité). Cela n'est possible que dans les zones comportant un grand nombre de mendiants ; une oasis déserte et le palais du sultan ne sont pas des endroits dans lesquels ces aptitudes s'avèrent utiles.

Inconvénients particuliers : les mendiants sont considérés comme appartenant aux niveaux les plus bas de la société. En conséquence, les membres de ce profil subissent une pénalité de –4 à tous les jets de réaction impliquant d'autres créatures intelligentes. Les créatures inintelligentes, les animaux et les monstres du désert, ainsi que ceux qui sont hostiles aux humains et autres créatures civilisées, se comportent normalement et n'accordent aucune attention au statut social de la personne.

Talents de voleur : les aptitudes de voleur subissent les ajustements suivants :

- Vol à la tire : +10 %
- Crochetage de serrures : –5 %
- Trouver/désamorcer les pièges : –5 %
- Déplacements silencieux : aucune modification
- Se cacher dans l'ombre : +5 %
- Détection des bruits : aucune modification
- Escalade : aucune modification
- Lecture des langues inconnues : –5 %

Options financières : chaque voleur mendiant commence sa carrière avec 2d6 po. Pour augmenter ce montant, ceux qui sont accompagnés d'autres personnages sont libres de se débrouiller pour leur soutirer le plus d'argent possible.

Races : toutes les races comportent des mendiants, et parmi eux des voleurs mendiants. Les membres aisés d'une race non humaine ont tout autant de chances que les humains d'ignorer leurs cousins moins fortunés, au moins dans les villes et agglomérations. Les gnomes de Zakhara constituent une exception. Ils considèrent tous les autres gnomes comme leurs frères. Les gnomes qui subissent des « revers de fortune » doivent être adoptés, blanchis, nourris et formés à un travail productif. Après cela, on doit leur trouver un travail. En conséquence, il existe très peu de gnomes vivant d'aumônes ; ceux qui cherchent à s'améliorer trouvent des opportunités de le faire, tandis que ceux qui choisissent de conserver leur statut de mendiant passent l'essentiel de leur temps à se cacher des gnomes plus riches.



Pourfendeur sacré (assassin)

Les pourfendeurs sacrés sont les fantômes du désert. Ils dispensent justice et menaces d'une manière qui intimide et effraie la plupart des étrangers ainsi que de nombreux Zakhariens. Également appelés assassins, ces personnages considèrent toute armée ou nation opposée comme une grande bête qui doit être massacrée, ou au moins déroutée en lui coupant la tête. Parfois, simplement avertir la population qu'un pourfendeur sacré se trouve dans les parages suffit à dissuader ceux qui cherchent à nuire au peuple de l'assassin.

Les pourfendeurs sacrés de l'histoire arabe étaient aussi des assassins, dont les histoires étaient enveloppées de mythe et de légende. À l'origine, ils constituaient une faction radicale parmi les fidèles. Leur chef vivait cloîtré à l'intérieur d'une grande montagne du désert, dans un lieu secret. C'était là (selon les récits) que les jeunes recrues étaient droguées. À leur réveil, on leur disait qu'ils avaient été transportés au ciel, dans un jardin de délices terrestres. Les jeunes gens profitaient quelque temps de ce « paradis », puis étaient drogués à nouveau et ramenés dans les quartiers du chef. Lorsqu'ils reprenaient conscience, on leur offrait l'opportunité de servir la sainte cause en tant que guerriers de la foi, en les appâtant par la promesse qu'ils seraient à nouveau admis dans le jardin après leur mort, pour passer l'éternité au paradis. De nombreuses jeunes recrues acceptaient. Ils se joignaient au « grand-père » des assassins, ignorant la peur grâce à leur conviction que même s'ils mouraient, ils connaîtraient une existence meilleure dans l'autre monde.

Les récits concernant ce type de société secrète ont changé selon les siècles. « Assassin » en est venu à représenter un tueur mercenaire qui accepte des contrats lui demandant de tuer ses concitoyens, de la même façon qu'un maçon accepterait un contrat lui demandant de poser des briques. Mais les personnages légendaires sur lesquels ce profil prend modèle ont le pouvoir de la foi, même s'il s'agit d'une foi mal placée, et une organisation derrière eux.

Sur la Terre du destin, il existe un certain nombre de confréries comprenant de tels assassins – ou, comme on les appelle plus couramment, pourfendeurs sacrés. Chaque confrérie est une organisation religieuse consacrée à l'avancement de sa foi particulière (certains pourraient comparer ces groupes aux templiers historiques de l'église occidentale). Ces organisations ont généralement le soutien des membres moralistes du clergé, mais varient dans leur intolérance vis-à-vis des autres factions. Chaque confrérie opère à partir d'un lieu secret, ignoré des membres de rang inférieur.

Restrictions : les pourfendeurs sacrés peuvent être neutres ou mauvais, mais doivent toujours être loyaux. Ils doivent aussi être des voleurs. Les bardes ne sont jamais des pourfendeurs sacrés, mais ils peuvent être alliés à ce type d'organisation de la même manière que les prêtres moralistes.

Les membres de ce profil peuvent appartenir à toutes les races. Ils peuvent être de sexe masculin ou féminin, et de nombreuses confréries incluent les deux sexes. Cependant, un nombre égal de ces confréries sont exclusivement masculines ou féminines. Le Doux murmure, par exemple, est une sororité n'acceptant que les femmes, tandis que le Vent du destin n'accepte que des hommes. Parmi les autres groupes, on peut citer la Colère des anciens, la Tempête destructrice et le Feu gris.

Rôle : les pourfendeurs sacrés sont soumis à autant de restrictions que les paladins, leur antithèse. Les membres de ce profil ont été littéralement créés pour suivre les ordres du Grand-père ou de la Grand-mère de leurs organisations respectives. Ils doivent être prêts à mourir immédiatement pour leur cause. Si un chef demande à un pourfendeur sacré de sauter du haut d'un bâtiment pour prouver sa foi, le pourfendeur sacré le fait sans poser de question. Malheureusement pour les assassins, leurs chefs leur donnent souvent ce type d'ordre, afin de prouver leur puissance.

Les pourfendeurs sacrés ne sont pas obligés d'annoncer publiquement la profession qu'ils exercent. Bien que quelques confréries encouragent ce type de démonstration, les membres qui le font peuvent recevoir l'ordre d'accomplir des missions extrêmement dangereuses afin de prouver qu'ils en sont dignes. La plupart des confréries préfèrent opérer en secret. Pour déguiser leur identité, les pourfendeurs sacrés tentent souvent d'imiter d'autres profils tels que les voleurs mendiants, les matrouds ou les sa'louks. Dans ce cas, le pourfendeur sacré ne perd aucune de ses aptitudes normales. Il n'obtient pas non plus les avantages particuliers du profil qui leur sert de « couverture », même si des assassins astucieux prétendent souvent le contraire. Au minimum, il est de bon ton de feindre les inconvénients du profil de couverture.

Les assassins qui n'opèrent pas à partir de la base secrète de leur confrérie sont autorisés à agir comme des agents libres pendant un moment, un peu comme les prêtres qui ne sont pas liés à une église ou mosquée particulière. Ces agents libres sont autorisés à mener une vie normale. Mais dès qu'ils reçoivent un ordre du Grand-père ou de la Grand-mère, ils sont censés exécuter l'ordre qui leur est donné, quel qu'il soit. Ils ne sont pas censés demander d'aide ni davantage de temps, et ne peuvent faire appel de la décision. On leur demande simplement d'agir ou de mourir.

Les PNJ pourfendeurs sacrés ignorent rarement, voire jamais, ce type d'ordre. Ils sont prêts à mourir pour leur foi. Cependant, les rares personnages-joueurs qui appartiennent à ce profil ne sont pas des automates. Ils



peuvent ignorer les ordres de leur chef s'ils le désirent, en particulier si la mort représente l'issue probable (bien entendu, la mort peut également résulter du fait d'avoir ignoré ces ordres). Les pourfendeurs sacrés qui désobéissent deviennent des exclus. La même chose s'appliquent à ceux qui « obéissent » en partie, mais se sont débrouillés pour déformer la signification d'un ordre en en interprétant habilement la formulation.

Les exclus deviennent la cible d'attaques par d'autres membres de leur confrérie. Ces attaques sont planifiées par le MD. Plutôt que de tuer directement une cible, les confréries préfèrent généralement une succession d'agressions désagréables – par exemple, l'enlèvement d'alliés, la destruction du village natal ou la convocation de monstres. Ces attaques se produisent aux pires moments possibles. Elles continuent jusqu'à ce qu'arrive l'une des choses suivantes : le PJ décide d'accomplir la mission qui lui a été assignée ; le PJ a survécu à un nombre d'attaques distinctes égal à son niveau (à ce moment, le Grand-père ou la Grand-mère peut considérer la punition comme suffisante, si le MD en décide ainsi) ; ou bien le PJ tue le chef actuel de sa confrérie (raison pour laquelle l'emplacement du siège de la confrérie est entouré d'un tel secret).

Compétences martiales : un pourfendeur sacré peut devenir compétent dans l'emploi de n'importe quelle arme à une main. Chaque confrérie se spécialise dans une arme, qui doit figurer parmi les premières compétences du pourfendeur sacré. Par exemple, les membres des confréries citées plus haut choisissent les armes suivantes :

- Doux murmure : jambiya. Lorsqu'elle est utilisée dans les meurtres rituels, cette arme est faite de jade et abandonnée sur les lieux.
- Le Vent du destin : sarbacane.
- La Colère des anciens : dague.
- La Tempête destructrice : épée longue. Lorsqu'elle est utilisée dans un meurtre rituel, la lame est faite d'obsidienne et abandonnée sur les lieux.
- Le Feu gris : javelot à hampe grise, décorée de plumes rouges.

Compétences diverses :

- Compétence en bonus : déguisement.
- Recommandées, général : étiquette, héraldique, langues vivantes, utilisation des cordes.
- Recommandées, combattant : endurance, fabrication d'arcs et de flèches, forge d'armes.
- Recommandées, prêtre : herboristerie, religion.
- Recommandées, magicien : herboristerie, religion.
- Recommandées, roublard : acrobatie, combat aveugle, contrefaçon, funambulisme, mendicité, saut.
- Interdites : aucune.

Équipement : les membres de ce profil sont autorisés à utiliser n'importe quelle arme à une main. En dehors de cela, leurs limitations correspondent à celles de tout voleur standard. Les pourfendeurs sacrés peuvent utiliser (et utilisent) des poisons infligeant des dégâts au contact ou par injection, mais seulement comme armes non fatales, et n'emploient jamais de poisons ingérés pour les meurtres rituels (n'importe quel imbécile peut cependant empoisonner le vin du sultan, et tout sultan assez stupide pour se passer d'un goûteur devrait être démis de ses fonctions de toute façon).

Avantages particuliers : comme un guerrier, le pourfendeur sacré est autorisé à se spécialiser dans l'emploi d'une seule arme. Dans ce cas, le pourfendeur doit se spécialiser dans l'arme qui représente sa confrérie. Comme indiqué plus haut, les pourfendeurs sacrés n'utilisent que des armes à une main.

Inconvénients particuliers : le plus grand inconvénient du pourfendeur sacré est son espérance de vie réduite (lorsqu'un Grand-père ou une Grand-mère dit de sauter, ces personnages sautent, à moins d'être séduits par l'idée de se préparer contre un certain nombre d'embuscades). En termes de jeu, le MD devra secrètement lancer les dés pour déterminer les chances de recevoir « l'appel » chaque fois qu'un PJ pourfendeur sacré atteint le niveau d'expérience suivant. Il y a 10 % de chances (non cumulatives) par niveau de recevoir « l'appel ». Parfois, l'appel consiste à lui donner l'ordre de tuer. Il peut également impliquer une mission risquée pour délivrer un message ou avertissement, ou peut-être pour récupérer un objet de valeur.

Quand un tel ordre prend pour cible un individu particulier (mais pas nécessairement pour le tuer), il y a 80 % de chances pour que la cible se trouve dans la même ville ou le même territoire que le pourfendeur sacré. De plus, il y a 80 % de chances que la cible soit native de cette région – en d'autres termes, qu'il ou elle soit « sur son propre terrain » et probablement bien protégée. Les cibles sont toujours des personnes d'importance ou chargées de responsabilités telles que sultans, vizirs ou un capitaine de la garde royale – jamais des marchands ordinaires ou des aubergistes à la langue bien pendue. Le MD est censé mettre au défi les pourfendeurs sacrés de faire la preuve de leurs talents.

Talents de voleur : les ajustements suivants s'appliquent aux aptitudes de voleur d'un pourfendeur sacré :

- Vol à la tire : –10 %
- Crochetage de serrures : aucune modification
- Trouver/désamorcer pièges : aucune modification
- Déplacements silencieux : +5 %
- Se cacher dans l'ombre : +5 %
- Détection des bruits : aucune modification
- Escalade : aucune modification
- Lecture des langues inconnues : –5 %

Options financières : chaque pourfendeur sacré commence le jeu avec 2d6 x 10 po. Les membres de ce profil sont censés acheter eux-mêmes leurs armes et leur



équipement, y compris toute arme particulière exigée par l'organisation pour les meurtres (par exemple, le Doux murmure ne fournit pas de jambiyas en jade aux membres de cette sororité, parce que la source des armes pourrait être identifiée).

Races : les membres de n'importe quelle race peuvent devenir des pourfendeurs sacrés, mais peu d'elfes, de gnomes et de petites-gens choisissent ce rôle. Parmi les nains moralistes, les pourfendeurs sacrés sont courants. Ils forment un groupe réduit mais puissant, travaillant contre des factions moralistes rivales.

Matroud

Les matrouds sont des voleurs du désert, exclus de leurs tribus, évités par leurs anciens camarades et leur famille, survivant en marge de leur ancienne société. La cause de leur exclusion pouvait être juste ou injuste, mais dans tous les cas, les matrouds ont perdu à la fois leurs possessions et leur ancienne situation. En conséquence, leurs objectifs sont la survie et la vengeance. Ils sont devenus des rebelles et des pillards, s'attaquant aussi bien aux tribus du désert qu'aux citadins, cherchant à s'approprier une part de ce qui, à leurs yeux, leur appartient de droit.

Restrictions : seuls les voleurs sont des matrouds (les bardes exclus ont plutôt tendance à adopter le profil de sa'louk ou de raoui). Les deux sexes sont éligibles. Le titre neutre est matroud ; le titre féminin optionnel est matrouda.

Rôle : on trouve des matrouds partout à Zakhara, des océans au désert. Parmi les tribus du désert, ils sont réputés en tant que voleurs de chevaux. Tous sont motivés par leur propre détresse. Rejetés et dénués de position sociale, ils pensent d'abord à eux-mêmes, et jamais au reste du monde. De leur point de vue, la Terre du destin ne leur a pas fait de cadeau, ne leur a apporté aucun avantage – pourquoi devraient-ils se préoccuper du destin d'autrui ?

Les matrouds sont itinérants, et la plupart acceptent des tâches que même les mendiants refuseraient. La différence majeure entre mendiants et matrouds est que ces derniers n'ont aucune aversion pour le travail difficile, en particulier s'il les place dans une position où ils pourront voler. Ces roublards ont tendance à passer rapidement d'un emploi à l'autre, espérant garder une certaine avance pour échapper aux ennuis. De nombreux bureaucrates corrompus ont commencé leur carrière comme matrouds.

Les matrouds sont des marginaux. Dans les villes, ils ne valent pas beaucoup mieux que des mendiants, mais sans le bénéfice du grand nombre. Parfois, les matrouds forment de petites bandes de pillards. Méfiance et suspicion les uns vis-à-vis des autres font que ce type d'association reste, au mieux, informelle. Ces bandes sont dirigées par les plus forts, et tuer l'ancien chef est considéré comme une recommandation suffisante pour obtenir le poste.

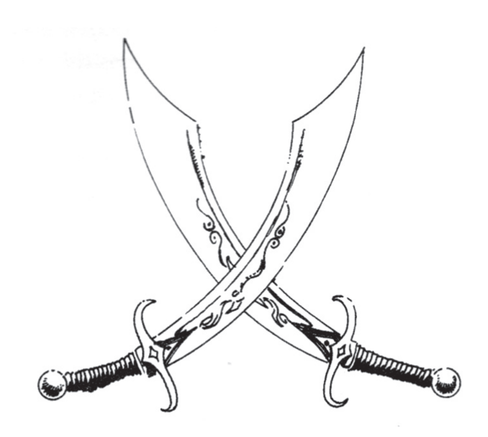
Les matrouds qui deviennent prospères retournent rarement dans leur tribu d'origine. Ils cherchent plutôt à amasser or, gemmes et magie, créant des forteresses protégées par de nombreux pièges (parce que même les serviteurs loyaux peuvent être achetés). Les matrouds respectent tout juste, pour la forme, le principe zakharien de l'hospitalité et de la bonne volonté. L'honneur consiste à présent à survivre sans l'aide des autres, et sans les aider. Ils ne font confiance à personne. Pour un matroud, tous les hommes sont des voleurs – quelle que soit leur profession officielle. Les matrouds s'efforcent continuellement de se protéger contre les vols des autres.

Compétences martiales : l'une des deux compétences martiales initiales d'un matroud doit être le cimeterre.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : équitation (terrestre), survie (désert).
- Recommandées, général : débat, marchandage, météorologie, sens de l'orientation.
- Recommandées, combattant : connaissance des animaux, course, endurance, pistage, survie (autre).
- Recommandées, prêtre et magicien : herboristerie.
- Recommandées, roublard : bureaucratie, combat aveugle, équitation – spécialisation (cheval ou chameau), estimation, lecture sur les lèvres, mendicité, pose de collets.
- Interdites : aucune.

Équipement : les matrouds n'achètent que ce qu'ils peuvent transporter. Initialement, ils ne peuvent pas acheter de cheval, de chameau ni d'autre bête de somme.







Avantages particuliers : aucun.

Inconvénients particuliers : les matrouds sont des exclus, et cela se voit. Lorsqu'ils ont affaire aux tribus du désert, les membres de ce profil subissent une pénalité de 2 points aux jets sur la table des réactions lors d'une rencontre (voir le tableau 59, au chapitre 11 du *GdM*). En ville, cette réduction ne s'applique pas, du fait de la société plus vaste et plus variée et de l'atmosphère plus bienveillante.

Talents de voleur : certaines aptitudes de voleur subissent les ajustements suivants :

- Vol à la tire : aucune modification
- Crochetage de serrures : –5 %
- Trouver/désamorcer pièges : aucune modification
- Déplacements silencieux : +10 %
- Se cacher dans l'ombre : +10 %
- Détection des bruits : aucune modification
- Escalade : +5 %
- Lecture des langues inconnues : –10 %

Options financières : chaque matroud commence le jeu avec 1d10 x 10 po. Tout argent supplémentaire doit être emprunté (ou subtilisé) à d'autres.

Races : les membres de n'importe quelle race peuvent devenir matrouds, à condition qu'ils soient normalement autorisés à être voleurs. Les matrouds ne sont pas seulement rejetés par leur famille et leur tribu, mais aussi par leur race d'origine. Par exemple, avant d'être exclus, les matrouds nains sont marqués sur le front pour signaler leur état à autrui. Les elfes entaillent les oreilles de ceux qu'ils excluent. Les petites-gens ne portent aucune marque visible de ce type. Les familles gnomes tentent généralement avec enthousiasme de réhabiliter leurs matrouds – avec tant d'enthousiasme que les gnomes membres de ce profil fuient souvent le cercle familial *avant* d'être formellement expulsés.

Roublard marchand

Tous les marchands ne sont pas des voleurs finis (malgré les protestations de nombreux PJ désargentés affirmant le contraire). Nombre d'entre eux, cependant, sont des roublards, et incarnent la nature sociale de la classe de voleur : ils sont amicaux, disposés à faire affaire, et essaient de ne pas trop dépouiller leurs cibles (après tout, il ne reste pas grand-chose à voler à une cible pauvre la fois suivante). Les roublards marchands de ce type font l'objet de ce profil. On les trouve partout – en mer, dans une caravane du désert, ou tenant une petite échoppe dans un bazar.

Restrictions : seuls les membres de la classe de voleur peuvent être des roublards marchands. Bien qu'il existe des guerriers, des mages, des bardes et même des prêtres qui pratiquent la profession de marchand, seul un roublard marchand obtient les avantages indiqués ici. Toutes les races, et les deux sexes, sont éligibles.

Rôle : les roublards marchands entretiennent un équilibre difficile entre commerce honnête et escroquerie, et leur définition des deux est très souple. Au bout du compte, cependant, c'est le commerce qui constitue leur élément vital, non le vol pur et simple. La réussite sur le marché peut dissimuler une multitude de péchés véniels, mais si ces péchés prennent trop d'importance, ils étouffent le commerce qui les rend possibles. Les marchands sont aussi honnêtes qu'ils doivent l'être ; s'ils trompent visiblement leurs clients et collègues, ils ne tarderont pas à se retrouver sans clientèle. De plus, les forces de l'ordre ont tendance à voir d'un mauvais œil les arnaques systématiques, les biens frelatés et la tromperie aux frais de la population. Par conséquent, ce type de comportement est à éviter (sauf, bien entendu, quand un profit vraiment conséquent peut en être retiré).

La plupart des Zakhariens partent du principe que tout marchand ne vaut pas mieux qu'un roublard – pas seulement les membres de ce profil. Ce qui facilite grandement la vie d'un roublard marchand. Après tout, le public ne s'attend pas à un commerce équitable et sans détour, alors pourquoi le dérouter en agissant d'une manière totalement honorable ? Le marchandage est également habituel sur les marchés, et l'acheteur doit toujours chercher à être le mieux informé possible avant de s'approcher d'un étal. Aucun marchand sensé ne manquerait une vente en proclamant la vérité sans fard à propos d'un produit.

La devise de nombreux roublards marchands est la suivante : « C'est légitime tant qu'on ne se fait pas prendre ». Ils n'ont que peu de scrupules à négocier des marchandises volées (ou plutôt « ayant appartenu à quelqu'un d'autre »), à condition que leur propriétaire originel ne puisse pas en retrouver la trace. Si un client puissant ou riche demande discrètement à se procurer un article particulier, les roublards marchands pourront



même se charger eux-mêmes de le subtiliser.

Comme indiqué plus haut, les roublards marchands ne sont pas confinés au marché ni même à une agglomération particulière. Bien qu'il y ait de bons profits à tirer des ventes, des fortunes encore plus importantes peuvent se présenter en compagnie de courageux aventuriers qui tuent des monstres et ont la priorité sur les trésors de ces derniers. De fait, pour le roublard marchand suffisamment protégé par ces âmes intrépides, de grandes quantités de richesses attendent d'être acquises.

Compétences martiales : les roublards marchands peuvent commencer la campagne avec une compétence dans n'importe quelle arme autorisée aux voleurs.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : lecture/écriture, marchandage.
- Recommandées, général : débat, dressage d'animaux, étiquette, langues vivantes, maîtrise des animaux, natation (si le roublard opère à bord d'un navire).
- Recommandées, combattant : connaissance des animaux, navigation, survie (urbaine).
- Recommandées, prêtre et magicien : connaissance des sorts, navigation, religion.
- Recommandées, roublard : bureaucratie, contrefaçon, déguisement, estimation, jeu, lecture sur les lèvres, taille de gemmes.
- Interdites : aucune.

Équipement : dans un monde où nombre des autres profils encouragent la pauvreté, la frugalité ou l'ascétisme, les roublards marchands sont des consommateurs très remarqués. Sur le plan personnel, ils font étalage de leur richesse en se parant de riches robes et de bagues serties de pierres précieuses, et en possédant des demeures qui exploitent leurs fonds au maximum. En affaire, ils s'efforcent de posséder les plus beaux navires, les meilleurs chameaux, les mercenaires les plus fiables, et de faire les plus grands profits. Les objets spéciaux, tels qu'œuvres d'art ou objets magiques à l'histoire particulière, sont extrêmement prisés.

Avantages particuliers : les membres de ce profil disposent de deux avantages : achat en gros et possession d'une affaire. Les deux sont liés à leur préoccupation d'acquérir de l'argent.

Achat en gros : il s'agit de l'aptitude à « acheter au prix de gros », à des prix minimaux, aux autres marchands. Les roublards marchands peuvent acheter n'importe quel article courant par lots de 1 000 unités si le prix de l'objet est indiqué en pièces de cuivre ou d'argent. Si le prix est indiqué en pièces d'or, ils peuvent l'acheter par lots de 100 unités. Après avoir payé des prix avantageux, ils vendent les articles ailleurs, à un autre marchand (pas dans la même ville), au prix normal. Les roublards marchands, bien entendu, empochent la différence.

Seuls les articles généralement disponibles en grande quantité peuvent être achetés et vendus de cette façon. Par exemple, un roublard marchand ne peut normalement acheter une centaine de navires à la fois chez un fournisseur. Le MD a le dernier mot et décide si un produit donné est disponible en grandes quantités. Les objets magiques et objets listés comme « rares » ou « uniques » ne sont jamais disponibles en gros.

Pour bénéficier de cet avantage, le roublard marchand doit superviser toute la transaction – de l'achat à la livraison. Ce type de supervision peut impliquer un long voyage en terrain dangereux, qui pourra servir de base à une aventure. Un PJ roublard marchand peut réduire ses dépenses en engageant les services d'autres aventuriers comme gardes mercenaires. L'or gagné par ce procédé ne compte pas pour l'acquisition d'expérience, mais les trésors arrachés aux monstres et aux agresseurs sont comptés.

Direction d'une affaire : le second avantage particulier de ce profil est l'aptitude à établir un commerce autonome. Pour 5 000 po, un roublard marchand peut monter une entreprise commerciale qui fonctionnera pendant qu'il est parti s'occuper d'autres affaires ou à l'aventure. Ce montant sert à payer le local, le stock et un employé (souvent un parent ou ami). Le roublard marchand peut investir davantage d'argent, ainsi que l'argent de ses alliés. Il ne peut cependant diriger qu'une affaire à la fois. Si, pour une raison quelconque, la valeur de cette affaire tombe au-dessous de 2 000 po, elle ferme, et tous les investissements sont perdus.

Il faut un mois pour inaugurer une affaire commerciale. Chaque mois après cela, lancez 1d10 et consultez le tableau 4 pour déterminer les résultats des affaires du mois. Arrondissez à la pièce d'or la plus proche.

Les roublards marchands peuvent retirer comme ils l'entendent tout profit ou argent investi dans leur entreprise commerciale. C'est leur prérogative en tant que propriétaires (les autres investisseurs peuvent cependant souhaiter « jeter un œil aux livres de comptes » de temps à autre). L'argent gagné de cette façon ne peut être utilisé pour acquérir des points d'expérience. Si un propriétaire vide suffisamment les caisses pour réduire la valeur de l'entreprise à moins de 2 000 po, elle ferme, et tous les investissements sont perdus.



Tableau 4 : Jets de commerce mensuels

Jet	Résultat
1	Désastre ! La main du destin vous est contraire. 30 % du capital actuellement investi dans l'affaire sont perdus ! Nous n'avons pas d'autre destin que le destin qui nous est donné !
2	La maladie et de mauvaises décisions financières prises à votre place ont nui à la firme ! 20 % de la valeur des investissements sont perdus !
3	Saison médiocre, pas de quoi paniquer, mais 10 % du capital investi sont perdus.
4-5	Les affaires suivent leur cours, avec un chiffre d'affaires régulier mais peu de progrès. Aucun argent n'est perdu ce mois-ci, mais aucun bénéfice n'est engrangé. Les plus fidèles de vos employés promettent de redoubler d'efforts.
6-7	Les affaires reprennent. Le capital de l'entreprise augmente de 10 %.
8-9	Les affaires sont très bonnes. Le capital de l'entreprise augmente de 20 %.
10	Les affaires sont excellentes ! Les dieux sont favorables à votre activité, et vos produits sont livrés entre les mains de ceux qui en ont besoin au moment même où ils sont disposés à les payer ! Le capital de l'entreprise augmente de 30 % ! Nous n'avons pas d'autre destin que le destin qui nous est donné !

Une fois par an, le gouvernement local prélève une taxe sur les entreprises opérant dans la ville ou le bourg. Cette taxe couvre tous les droits de douane, frais administratifs, autorisations et autres. Son montant ,s'élevant normalement à 10 % de la valeur nette, est évalué au début de l'année. Les gouvernements draconiens et corrompus peuvent l'augmenter jusqu'à 20 %, ainsi que les pachas qui considèrent qu'un roublard marchand particulier ne s'est pas montré très franc et n'a pas effectué de paiements honnêtes.

Établir et diriger une entreprise commerciale constitue une activité d'arrière-plan, qui n'est pas censée prendre le pas sur les grandes aventures des roublards marchands. Ils peuvent toujours découvrir de nouvelles routes commerciales, rapporter des joyaux et de somptueux tissus, et entendre raconter comment leurs employés se sont vaillamment battus pour eux. L'entreprise leur permet de vivre de telles aventures ; elle ne les remplace pas.

Un roublard marchand peut embaucher un premier commis pour diriger l'entreprise commerciale en son absence (le DM pourra le suggérer avec insistance aux PJ roublards marchands). Le premier commis est un employé PNJ qui dirige l'affaire pour un salaire mensuel de 20 po. Un employé qui est maltraité ou éprouve peu de loyauté pourra flouer son patron ou sa patronne, provoquant un ajustement de –1 au dé sur le jet mensuel d'évaluation des profits. La paie du premier commis pourra être couverte par l'entreprise ou versée directement par le roublard marchand.

En règle générale, la plupart des entreprises commerciales d'une valeur de 10 000 po ou moins sont considérées comme petites. Celles valant environ 100 000 po sont encore modestes. Quand les actifs d'une entreprise ont atteint 500 000 po ou plus, elle devient un puissant empire commercial, et attire l'attention de personnages importants.

Inconvénients particuliers : les roublards marchands ne subissent aucun inconvénient particulier, en dehors des ennuis qu'ils peuvent s'attirer en faisant de mauvaises affaires.

Talents de voleur : certaines des aptitudes de voleur d'un roublard marchand subissent des ajustements, indiqués ci-dessous.

- Vol à la tire : aucune modification
- Crochetage de serrures : aucune modification
- Trouver/désamorcer pièges : aucune modification
- Déplacements silencieux : –5 %
- Se cacher dans l'ombre : –5 %
- Détection des bruits : aucune modification
- Escalade : –5 %
- Lecture des langues inconnues : +5 %

Options financières : les roublards marchands commencent leur carrière avec 3d6 x 10 po chacun. Tout or non dépensé au départ peut plus tard être utilisé pour des étalages ostentatoires, investi dans des articles de meilleure qualité, ou prêté aux individus moins fortunés (à des taux raisonnables).

Races : les membres de toutes les races peuvent être roublards marchands. Dans les villes relativement cosmopolites, n'importe quelle race peut vendre à une autre sans difficulté, ni même la moindre arrière-pensée. Aux frontières de la Terre du destin, là où vivent les barbares, des troubles peuvent survenir. D'un voyage vers la nation barbare des nains, le marchand elfe, et poète à ses heures, Cheïkr Al-Ballalit a tiré cette même leçon. L'expédition est décrite de façon haute en couleur dans le poème d'Al-Ballalit « Loués soient les membres longs : comment j'ai échappé au barbares courts sur pattes ».



Raoui

Les raoun (pluriel de *raoui*) sont les bardes des tribus du désert – leurs conteurs, dépositaires du folklore et artistes. Chacun d'eux se voit confier les légendes de sa propre tribu, ainsi que celles des autres tribus avec lesquelles elle est entrée en contact. Les raoun sont les maîtres poètes de leur peuple, et l'essentiel de leur savoir est répété dans des poèmes épiques.

On trouve des raoun dans la plupart des tribus du désert. Les plus puissants d'entre eux servent de conseillers à un cheikh ou chef tribal. Dans les zones plus urbanisées, les membres de ce profil couvrent tout un éventail de fonctions, depuis les artistes de bazar jusqu'aux vizirs servant un sultan.

Restrictions : les raoun doivent d'abord être bardes ; les voleurs ne sont pas éligibles. Les deux sexes sont autorisés. Le titre neutre est raoui. Le titre féminin optionnel est raouia. Dans certaines régions, et dans leur propre poésie formelle, le pluriel est raounin (nous avons utilisé le pluriel francisé dans ce texte).

Rôle : les raoun sont doués d'une solide mémoire et d'une voix encore plus puissante. Dans les zones les plus cultivées, ils sont érudits, et leurs vers sont couchés sur le papier. Dans les territoires tribaux du désert – où le papier peut être considéré comme un poids inutile par un peuple itinérant – les raoun sont les gardiens de tout savoir, la mémoire de leur tribu. Aucun tome ni parchemin ne contient leurs histoires.

Les membres de ce profil sont compétents et divertissants, ont la parole facile et habile à la manière de leurs cousins d'autres contrées, mais avec une profonde et respectueuse considération pour la tradition comme pour l'art. En tant que groupe, ils ont tendance à se vêtir de façon voyante. Les raoun des villes revêtent souvent de riches capes dégoulinantes de joyaux, tandis que ceux des tribus du désert préfèrent des robes blanches simples mais superbes, bordées d'or.

Compétences martiales : les raoun disposent initialement de deux unités de compétences martiales, mais peuvent choisir n'importe quelle arme pour les dépenser.

Compétences diverses :

- Compétence en bonus : chant.
- Recommandées, général : débat, équitation (terrestre), étiquette, langues vivantes.
- Recommandées, combattant : connaissance des animaux, survie (désert).
- Recommandées, prêtre : aucune.
- Recommandées, magicien : astrologie, connaissance des génies, connaissance des sorts, herboristerie, langues anciennes, lecture/écriture.
- Recommandées, roublard : histoire ancienne, histoire locale, instrument de musique.
- Interdites : aucune.

Équipement : les raoun partagent les limitations habituelles de la classe de barde : cotte de mailles, sans bouclier (dans le désert, un équipement aussi chaud et encombrant n'est utilisé qu'en cas de besoin extrême).

Les raoun, des villes comme du désert, ont une mémoire prodigieuse. Ceux qui sont liés à une ville ou agglomération collectionnent souvent livres et parchemins en complément de ce qu'ils savent de mémoire. Pour qu'une bibliothèque ait un effet notable sur la recherche ou le savoir, elle doit contenir au moins 100 ouvrages et/ou parchemins, pour une valeur totale d'au moins 3 000 po. Les raoun possédant une telle bibliothèque obtiennent un bonus de +1 à tous les jets de compétence impliquant la recherche d'un objet – à condition, bien sûr, d'avoir accès à leur bibliothèque à ce moment. Un jet d'histoire ancienne, par exemple, prendrait en compte ce bonus.

Avantages particuliers : le raoui obtient un bonus de 10 % lorsqu'il utilise son aptitude de barde pour déterminer la nature générale d'un objet magique. De plus, il a le pouvoir, une fois par 24 h, d'appeler le mauvais œil sur quelqu'un d'autre, juste en l'invoquant (voir le chapitre 5). Ce pouvoir n'est pas sans inconvénients ; le raoui doit effectuer un jet de Sagesse pour que le mauvais œil agisse ; un échec signifie que la cible est indemne, mais que le raoui est affecté à sa place par le mauvais œil.

Les raoun ont également la capacité de débarrasser un autre être des effets du mauvais œil, une fois par 24 h. Un jet de Sagesse détermine la réussite. En cas d'échec, rien ne se produit. Le raoui ne peut utiliser ce pouvoir bénéfique sur lui-même ; s'il a besoin d'un remède, il doit trouver un autre raoui ou un mage possédant cette aptitude.

Les pouvoirs d'un raoui concernant le mauvais œil s'excluent mutuellement. Par conséquent, un raoui qui invoque le mauvais œil ne peut pas en débarrasser quelqu'un le même jour, et vice versa.

Inconvénients particuliers : les raoun obtiennent leurs sorts de la façon habituelle, mais ne peuvent utiliser que des sorts universels, pas ceux des domaines élémentaires. Les membres de ce profil n'ont pas les aptitudes d'un sha'ir, mais le vaste savoir d'un raoui peut malgré tout aider à identifier les génies ou à traiter avec eux.

Talents de voleur : certaines aptitudes de voleur des raoun subissent des ajustements :

- Vol à la tire : –5 %
- Détection des bruits : aucune modification
- Escalade : –5 %
- Lecture des langues inconnues : +10 %

Options financières : le raoui commence la campagne avec 2d6 x 10 po. S'il en reste quelque chose une fois les achats initiaux effectués, un raoui peut le « mettre à gauche », peut-être en vue de l'éventuelle acquisition d'une bibliothèque.



Races : seuls les humains et demi-elfes deviennent des bardes ; en conséquence, ce sont les seules races qui peuvent devenir raoun.

Profils de prêtres

La Terre du destin accueille un grand nombre de dieux. Certains sont puissants, d'autres pas, mais tous accordent des pouvoirs à leurs fervents disciples. Les personnages adeptes du même (ou des mêmes) dieu(x) sont unis dans une même *foi*. Les différences entre ces fois sont essentiellement politiques ; il n'existe pas de « prêtre spécialiste » à Zakhara. Sauf mention contraire, les prêtres n'obtiennent aucun pouvoir exceptionnel uniquement en vertu des dieux qu'ils vénèrent.

Cette section décrit sept profils disponibles aux prêtres sur la Terre du destin, dont un destiné aux étrangers. Les six profils natifs sont réservés aux clercs. Ces profils peuvent être répartis en deux catégories : clercs réguliers et prêtres séculiers. Les clercs réguliers sont plus courants (ils peuvent être de n'importe quel alignement ; « règle » se réfère à leur hiérarchie religieuse). Ils sont également plus organisés que les prêtres séculiers, avec un clergé standard et des mosquées à travers toute la Terre du destin. Par contraste, les prêtres séculiers sont rarement attachés à une église spécifique.

Les clercs réguliers ne partagent pas toujours les mêmes vues religieuses – loin de là. Ils vénèrent un certain nombre de dieux différents, dont un bon nombre sont en conflit ouvert. Mais quel(s) que soi(en)t le(s) dieu(x) vénéré(s) par une foi donnée, tous les clercs de cette foi appartiennent à l'un de ces trois groupes philosophiques : pragmatistes, éthiciens et moralistes. Chaque groupe partage certains pouvoirs et aptitudes qui transcendent les limites de sa foi particulière.

- Les *pragmatistes* sont les plus libéraux de tous les prêtres, ainsi que les plus courants. Bien que certaines églises ne comptent que quelques pragmatistes, dans leur ensemble la plupart des clercs organisés de Zakhara adoptent cette approche libérale et tolérante du culte. Les pragmatistes considèrent que la philosophie des dieux doit être adaptée aux problèmes du monde contemporain. En fait, la plupart des pragmatistes croient en la validité de tous les dieux, aucun n'étant supérieur à un autre. La foi la plus populaire à Zakhara, le Temple des dix mille dieux, se compose principalement de pragmatistes.
- Les *éthiciens* sont plus conservateurs dans leurs points de vue. Bien que cherchant tous à encourager les autres à suivre leur propre voie, les éthiciens sont malgré tout tolérants vis-à-vis de ceux qui choisissent d'en suivre une autre.
- Les *moralistes* sont les plus étroits d'esprit et les plus intolérants de tous les clercs organisés. Chacun croit en la vérité ultime des enseignements de son dieu, supérieurs à tous les autres. À moins d'appartenir à la même foi ou à une foi similaire, deux moralistes deviennent des rivaux acharnés. En temps normal, une seule foi moraliste prévaut dans une région donnée de Zakhara, mais la plupart cherchent à étendre leur zone d'influence.

En dehors des clercs réguliers, on trouve les prêtres séculiers. Ces clercs ont été « touchés » par les puissances supérieures, mais n'appartiennent pas à une foi organisée. Quatre profils sont des prêtres séculiers.

- Les *hakimas*, ou femmes sages, sont des clercs bénéficiant de leur propre forme de vision particulière. Bien qu'il n'y ait, techniquement parlant, aucun « prêtre spécialisé » dans une campagne d'Al-Qadim, ce sont les hakimas qui correspondent le mieux à cette description.
- Les *kahins*, ou prêtres idolâtres, sont similaires aux druides des pays du Nord, mais en harmonie avec la nature variée et merveilleuse de Zakhara.
- Les *mystiques* sont des reclus qui vivent dans l'isolement, ne se déplaçant parmi les hommes que pour faire de grandes révélations et prédictions.
- Les *prêtres étrangers* viennent de pays étrangers à la Terre du destin et vénèrent d'étranges panthéons de dieux froids. Ces personnages sont tolérés à moins de présenter une menace pour la hiérarchie cléricale. Les prêtres « standard » d'AD&D deviennent des prêtres étrangers. Si le MD autorise les profils du *Manuel complet du prêtre*, ils sont également considérés comme des prêtres étrangers.

Clerc de la foi pragmatique (pragmatiste)

Les pragmatistes sont des clercs du peuple. Ils considèrent qu'il est facile de montrer aux autres, par l'exemple et la discussion, la bonne voie à suivre dans l'existence. Libres de voyager loin de leurs temples, ce sont les clercs les plus couramment rencontrés sur la Terre du destin. Ils prêchent la tolérance entre des religions et des dieux contradictoires, et vantent la médiation plutôt que les conflits religieux. Cela ne signifie pas qu'ils ne peuvent pas combattre ; ils n'hésiteront pas à le faire lorsqu'ils sont confrontés à une menace dirigée contre eux, leurs fois respectives ou leur peuple.

Restrictions : aucun prêtre spécialiste n'est éligible. Sinon, les clercs de la foi pragmatique peuvent être de n'importe quelle race autorisant les prêtres, des deux sexes et de n'importe quel alignement. Le dogme d'un dieu particulier a cependant tendance à déterminer l'alignement des disciples de ce dieu (faites appel au bon sens : par exemple, rares sont les prêtres mauvais qui vénèrent un dieu de la guérison).

Rôle : les pragmatistes sont considérés comme les plus compréhensifs et les plus tempérés des clercs.



On les trouve généralement en première ligne de leur philosophie religieuse. Par exemple, ceux qui vénèrent des dieux de la guérison se rencontrent dans les hospices, tandis que ceux qui vénèrent des dieux de la guerre travaillent avec des unités militaires.

De plus, l'église organisée a tendance à laisser beaucoup de latitude aux actions et aux déplacements de leurs frères pragmatiques. De longues disparitions ne sont pas rares. Et il n'est pas déraisonnable, pour un pragmatiste, d'occuper un poste donné pendant seulement quelques mois avant de reprendre la route, soit vers une autre ville, soit vers une vie d'aventure, tout en prêchant et en respectant les principes de sa foi.

Les pragmatistes sont généralement tolérants vis-à-vis des autres fois, et des pragmatistes de religions opposées ou d'alignements très différents peuvent adopter le même parti, unis par un objectif commun. Le meilleur résumé de la pensée pragmatiste est le suivant : « toutes les fois ont leurs points positifs, et interagir avec les autres peut nous instruire et renforcer notre propre foi. »

Toutes les religions de Zakhara ont une aile pragmatiste, même le très moraliste Panthéon. L'église la plus populaire auprès des pragmatistes est le Temple des dix mille dieux, qui en théorie inclut toutes les divinités connues, du passé comme du présent, ainsi que celle qui n'ont pas encore été découvertes ou ne sont pas encore nées.

Compétences martiales : le pragmatiste peut choisir n'importe quelle arme autorisée à la classe de prêtre.

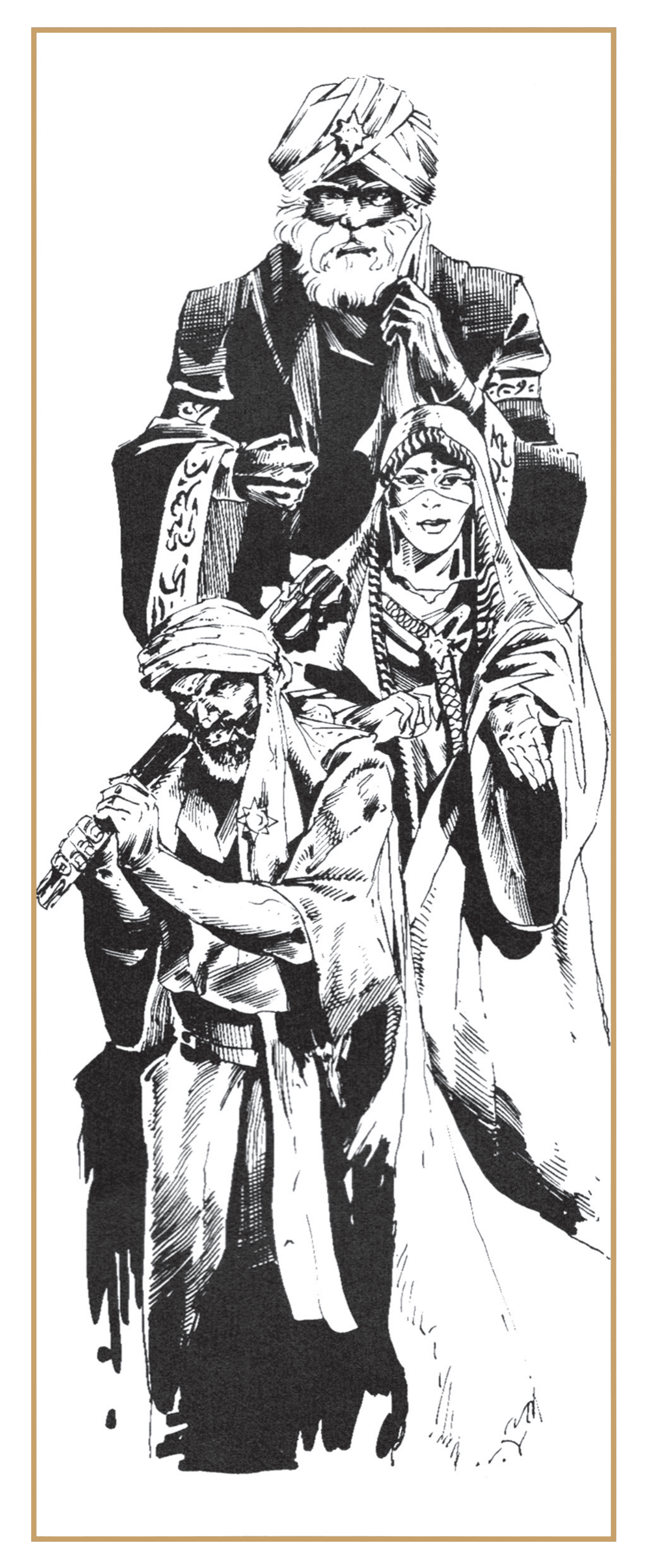
Compétences diverses :

- Compétence en bonus : religion.
- Recommandées, général : toutes.
- Recommandées, combattant : endurance.
- Recommandées, prêtre : connaissance des génies, connaissance des sorts, herboristerie, histoire ancienne, histoire locale, lecture/écriture, premiers secours.
- Recommandées, magicien et roublard : aucune.
- Interdites : aucune.

Équipement : les clercs de la foi pragmatique n'ont aucun uniforme ni vêtement officiel, en dehors des symboles sacrés de leurs fois respectives, qui sont arborés ostensiblement. Ils sont autorisés à porter tout type d'armure (ils subissent bien entendu, sur le terrain, les mêmes limitations que n'importe quel autre personnage quand la chaleur interfère avec les armures lourdes).

Avantages particuliers : les pragmatistes n'obtiennent qu'un avantage particulier : logement gratuit et protection au sein d'une mosquée ou d'un monastère appartenant à leur propre foi. Un temple est considéré comme un lieu saint, et seuls les individus les plus immoraux songeraient à poursuivre un prêtre à l'intérieur d'un monastère, même pour se venger de lui.

Aptitudes magiques : les pragmatistes peuvent obtenir, en tant que clercs, des sorts des sphères habituelles :





- Accès majeur : générale, astrale, charme, combat, conjuration, création, divination, garde, nécromancie, protection, soins et soleil.
- Accès mineur : élémentaire.
- Sphères interdites : animale, climat, végétale, chaos, loi, nombres, pensée, temps, vigilance, voyageurs (ces sept dernières sphères ont été introduites dans le *Recueil de magie*. Ces sphères, et d'autres nouvellement introduites, ne sont pas abordées dans ce livre de règles, sauf mention contraire).

Répulsion des morts-vivants : les pragmatistes peuvent repousser et contrôler les morts-vivants.

Inconvénients particuliers : en dehors du fait qu'ils n'obtiennent pas les avantages de leurs frères éthiciens et moralistes, les pragmatistes ne subissent pas d'inconvénient particulier.

Options financières : les fonds de départ des pragmatistes sont de 3d6 x 10 po. Après avoir acheté leur équipement de départ, ils doivent rendre tous les fonds restants (sauf 2 à 3 po) à leur église ; sans quoi ils devront les distribuer aux véritables croyants de la foi appropriée (y compris à des PJ qui déclarent sincèrement être de véritables croyants, ou sont prêts à se convertir).

Races : les membres de toutes les races peuvent être des clercs de la foi pragmatique, sauf celles auxquelles la classe de prêtre est interdite. Les races autres qu'humaines peuvent vénérer des dieux « humains », ou leurs propres interprétations raciales de ces dieux, et vice versa. Selon les principes de la foi pragmatique, la forme physique d'un dieu n'est qu'une représentation, et le véritable esprit d'une divinité englobe toutes les races.

Clerc de la foi éthique (éthicien)

Alors que le « prêtre errant » d'un dieu ou d'un panthéon peut être un individu pragmatique, les fidèles clercs qui entretiennent les temples, mosquées et monastères constituent une catégorie plus organisée. Ces hommes et femmes donnent un sentiment de communauté et de permanence aux existences des croyants qui les entourent. Ce sont eux qui lancent l'appel à la prière, eux qui prononcent les sermons, eux qui accomplissent les tâches quotidiennes exigées par les dieux. Si les pragmatistes sont les mains de la foi, et les moralistes son cœur, alors les éthiciens en sont le cerveau.

Restrictions : les prêtres spécialistes ne peuvent pas être éthiciens. Les personnages d'alignement chaotique ne sont pas non plus éligibles (comme dit un sage : « Faire le lit d'un imam en portefeuille n'est jamais une bonne idée »). Les éthiciens peuvent être d'une nature loyale ou neutre, et ces alignements peuvent s'associer au bien, à la neutralité ou au mal, selon la nature de l'être (ou des êtres) qu'ils vénèrent.

Les deux sexes sont autorisés. Un prêtre ou une prêtresse marié(e) est éligible, à condition que son ou sa conjoint(e) appartienne à la même foi. De plus, toutes les races sont autorisées du moment que la race comporte normalement des prêtres.

Rôle : les éthiciens ont tendance à être les clercs réguliers les plus méthodiques et les plus pondérés. Ils gèrent les opérations quotidiennes de l'église et s'assurent que les besoins des fidèles sont satisfaits, ainsi que les besoins de la divinité ou des divinités qu'ils vénèrent. La plupart des fois organisées comportent des factions éthiciennes. Les personnages-joueurs ayant besoin de soins ont surtout des chances de trouver de l'aide auprès de ces éthiciens.

Malgré tout, les membres de la branche éthicienne ont conscience que, pour croître et se développer, les individus doivent être encouragés à découvrir le monde, et à porter aux autres la parole des fidèles. Pour cette raison, les jeunes prêtres d'une mosquée ou d'un monastère se voient souvent accorder l'autorisation de s'absenter pour partir à l'aventure et en exploration. Quelques restrictions s'appliquent. Avant de partir, ces jeunes doivent déclarer leurs projets (c'est-à-dire la direction de leur voyage, les actes envisagés, leurs compagnons de voyage). Pendant le voyage, ils doivent prendre note de leurs actions et activités du point de vue de leur foi. Et en atteignant un autre avant-poste de leur foi personnelle, ils doivent remettre ces notes aux éthiciens locaux et avoir une entrevue avec eux, leur racontant leurs aventures. Ces entretiens durent environ une heure par tranche de trois jours de sortie, et les prêtres éthiciens doivent préparer en conséquence leur emploi du temps.

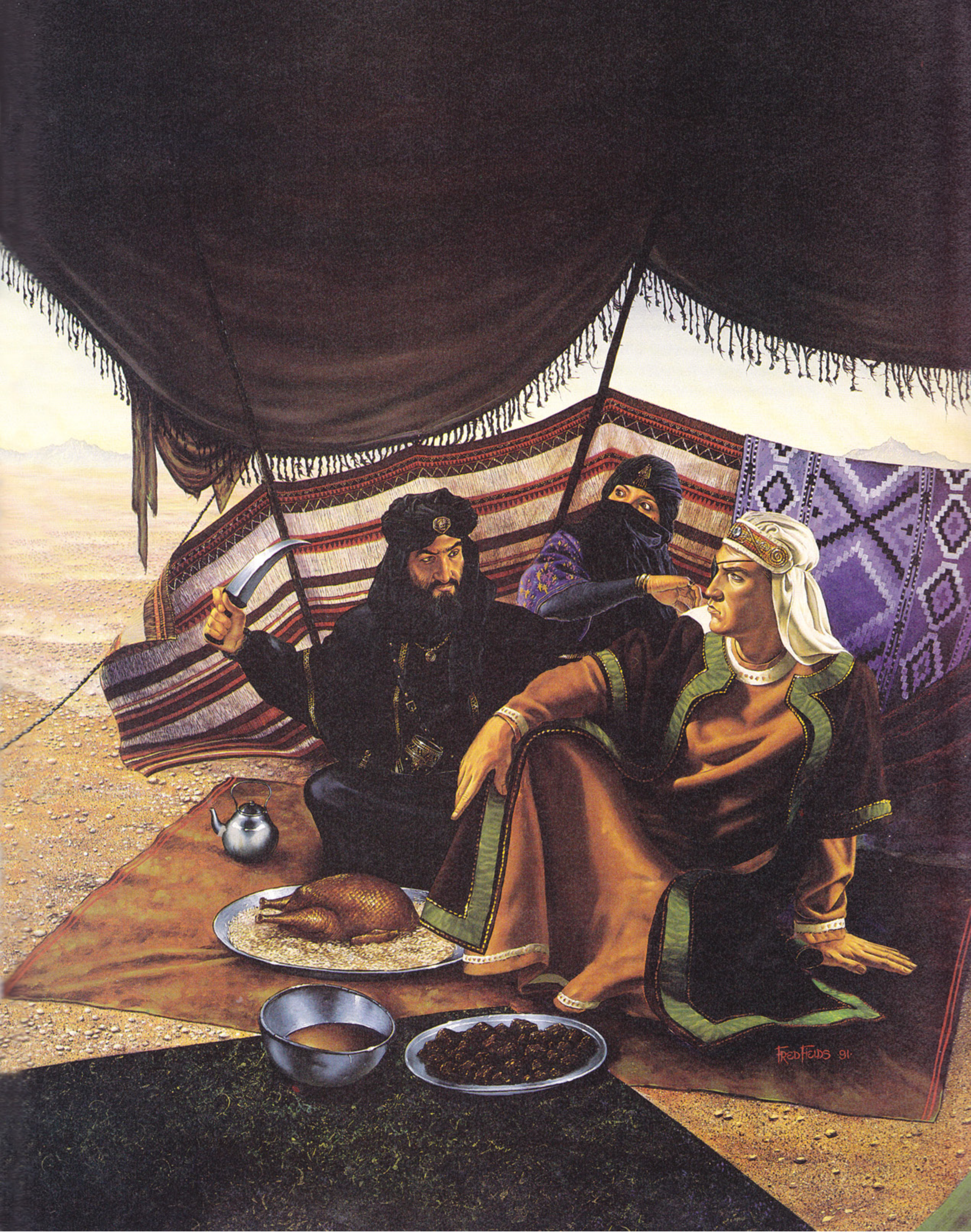
En atteignant un niveau suffisant (généralement le 8e, lorsque des suivants se présentent), les éthiciens sont censés s'installer et établir leur propre église locale, ou aider la mosquée d'une grande ville. Il existe cependant des exceptions notables, tel le Mouvement Al-Itimad de renaissance du voyage, qui a balayé les villes côtières pendant de nombreuses décennies jusqu'à la mort prématurée de son chef.

La plupart des clercs de la foi éthique désapprouvent ceux qui vénèrent des dieux différents des leurs – même si ces « égarés » se trouvent être des éthiciens, eux aussi. La vision du monde éthicienne peut se résumer comme suit : « Les autres églises sont toutes bien bonnes, mais elles se trompent totalement, vous savez. Seule notre foi est l'unique voie véritable. Non que nous cherchions à vous convaincre, remarquez bien. »

Compétences martiales : les éthiciens peuvent employer toute arme autorisée à la classe de clerc.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : bureaucratie, religion.
- Recommandées, général : chant, cuisine, débat, étiquette, héraldique, langues vivantes.
- Recommandées, guerrier : endurance.


FRED FIELDS 91



- Recommandées, prêtre : connaissance des sorts, histoire ancienne, histoire locale, langues anciennes, lecture/écriture, premiers secours.
- Recommandées, magicien : aucune.
- Recommandées, roublard : aucune.
- Interdites : aucune.

Équipement : à Zakhara, les clercs de la foi éthique sont plus aisément identifiables que leurs frères pragmatiques. Tous les éthiciens portent un turban orné du symbole sacré de leur dieu particulier, façonné dans un métal précieux. De plus, ils portent toujours des épaulettes, arborant également le symbole de leur foi particulière. Au-delà de ces exigences, les éthiciens s'habillent comme ils le veulent. La plupart portent cependant des robes noires lorsqu'ils sont en ville, et des robes amples, brun clair ou blanches, dans la nature.

Les éthiciens sont autorisés à porter tout type d'armure. Mais s'ils choisissent de porter une armure lourde dans la chaleur écrasante de Zakhara, ils en souffrent comme n'importe qui d'autre.

Avantages particuliers : les éthiciens ont tendance à recevoir davantage d'aide de leurs temples que les pragmatistes. À condition qu'un temple local de la foi appropriée soit disponible, un prêtre éthicien peut demander, et compter sur, l'aide suivante (et peut-être davantage) :

- L'asile, le gîte et le couvert dans le temple (ou mosquée, ou monastère). En échange, le prêtre éthicien est censé aider les autres membres du clergé présents. Cette hospitalité s'étend automatiquement à autant de compagnons que le prêtre a de niveaux (un temple généreux et bienveillant pourra l'étendre à n'importe qui).
- Un prêt. Les sommes empruntées peuvent atteindre deux fois le niveau de l'éthicien, multiplié par cent (en pièces d'or). Le prêt doit être remboursé dans les trente jours.
- Du muscle. Un éthicien peut demander les services d'un nombre de guerriers du 1er niveau (askars ou farisan) égal à deux fois son niveau. Tous les guerriers seront équipés de cottes de mailles et de cimeterres. La durée du service ne peut excéder le niveau de l'éthicien en jours, et l'objectif de la mission devra contribuer d'une façon ou d'une autre à promouvoir la cause de la foi du prêtre.
- Un assistant éthicien de la même foi. Le niveau d'expérience de cet aide sera égal à la moitié de celui du prêtre servi, arrondie à l'entier inférieur, jusqu'à un niveau maximum de 4. L'assistant peut être conservé une semaine par niveau du prêtre avant de devoir partir.

Aptitudes magiques : les éthiciens, en tant que clercs, reçoivent des sorts des sphères standard :

- Accès majeur : générale, astrale, charme, combat, conjuration, création, divination, garde, nécromancie, protection, soins et soleil.
- Accès mineur : élémentaire.
- Sphères interdites : toutes les autres (excepté les sorts également représentés dans l'une des sphères autorisées ci-dessus).

Répulsion des morts-vivants : un éthicien peut repousser les morts-vivants comme un clerc standard d'AD&D.

Inconvénients particuliers : comparés aux pragmatistes, les éthiciens sont plus étroitement liés à l'organisation de leur église. Qu'ils soient des PJ ou des PNJ, les clercs de la foi éthique sont censés suivre la direction de prêtres éthiciens d'un niveau supérieur au leur au sein de leur foi personnelle. Bien entendu, certains éthiciens peuvent choisir de ne pas suivre de tels ordres, mais ils seront tenus responsables de leurs actes par l'église – ainsi que par le ou les dieux qu'ils vénèrent.

Les prêtres éthiciens qui ne suivent pas les directives de leur foi perdent les avantages particuliers décrits plus haut et sont « rétrogradés » au statut de pragmatiste. De plus, les éthiciens se comportant d'une façon visiblement nuisible pour leur religion personnelle, pour ses disciples, sa divinité ou son clergé seront exclus de la foi, incapables de recevoir sorts, secours ou autres avantages tant qu'ils n'auront pas accompli une pénitence appropriée (du sort du même nom).

Options monétaires : les éthiciens reçoivent des fonds de départ s'élevant à 3d6 x 10 po. Après avoir acheté leur équipement initial, ils doivent rendre tous les fonds restants (sauf 2 ou 3 po) à l'église – qui à son tour pourra leur prêter de l'argent en cas de besoin (voir « avantages particuliers » pour plus de détails).

Races : Les membres de n'importe quelle race peuvent être clercs de la foi éthique, sauf celles auxquelles les règles interdisent d'être prêtre. Les prêtres de races non humaines peuvent vénérer des dieux « humains » ou leur propre interprétation raciale de ces dieux, et vice versa. Selon les principes de la foi éthique, chaque divinité possède une manifestation qui satisfait au mieux ses fidèles. Cette manifestation est un être physique réel. La plupart des fidèles croient que la véritable apparence de leur dieu est celle de leur propre race ; la perception qu'a une autre race du même dieu en est une manifestation altérée, que le dieu crée uniquement pour les aider à comprendre sa propre grandeur.



Clerc de la foi morale (moraliste)

Les membres de l'aile moraliste des clergés organisés de Zakhara représentent le cœur et l'énergie vitale de leurs églises, les gardiens de la foi véritable, le bras armé de la vengeance de leur dieu et les protecteurs de leur peuple. Ce sont les plus militants des adorateurs de leur dieu ainsi que les plus fervents, zélés dans la poursuite des objectifs de leur foi personnelle. Au mieux, les moralistes ne comprennent pas pourquoi quiconque choisirait de ne pas partager leurs croyances. Au pire, ils cherchent à convertir les autres par le feu et l'épée.

La plupart des clergés organisés comportent une aile moraliste, ou au moins quelques individus moralistes mêlés à la hiérarchie éthicienne. Les fois qui disposent d'un grand nombre de prêtres moralistes ont tendance à lancer des croisades religieuses et, au niveau national, des guerres saintes. Les prêtres du Panthéon, par exemple, sont extrêmement moralistes ; en conséquence, les cités de la Ligue du Panthéon sont les plus répressives envers les autres fois (voir le chapitre 1 pour un bref survol de la géographie de Zakhara).

Restrictions : les clercs moralistes doivent être loyaux, mais peuvent être bons, neutres ou mauvais, selon la tendance du ou des dieux qu'ils vénèrent. Bien qu'ils puissent être de n'importe quelle race, les moralistes organisés d'une foi donnée appartiennent en général tous à la même race. De la même façon, les prêtres moralistes peuvent être des deux sexes, mais hommes et femmes sont normalement séparés, dans différents bâtiments ou même des temples distincts.

Quelle que soit leur foi personnelle, les moralistes font vœu de célibat et de chasteté. Leur existence est fortement structurée par l'église (pour cette raison, la plupart sont des PNJ plutôt que des PJ).

Rôle : Les moralistes sont les plus zélés de tous les clercs réguliers. Aux yeux de nombreux Zakhariens, les moralistes sont aussi les plus dangereux (bien entendu, pour ceux qui adhèrent à des idéaux similaires aux leurs, les moralistes peuvent représenter des modèles charismatiques). Chaque moraliste est convaincu que sa propre foi détient la vérité. Bien que d'autres Zakhariens puissent se montrer tout aussi dévots dans leur vie quotidienne, rares sont ceux qui se montrent aussi intolérants envers les autres convictions religieuses que les moralistes. Pour les moralistes d'une foi donnée, toutes les actions correctes sont dictées par leur dieu, et le culte de ce seul dieu englobe toute vie. Bien qu'ils acceptent les pragmatistes et éthiciens du même clergé, ils les considèrent avec dédain et se montrent tout juste civils envers eux. Les prêtres d'autres fois sont ouvertement détestés, ainsi que les hakimas, kahins et mystiques. Les personnages utilisant une magie étrange (tels que les sha'irs, élémentalistes et étrangers) sont ouvertement méprisés.

À moins d'être sanctionnées par le dieu approprié, les distractions liées à des préoccupations matérielles sont proclamées contre-productives, et doivent être évitées à tout prix. Bien que les moralistes soient autorisés à se mêler aux gens « ordinaires », ils ne peuvent le faire que lorsqu'ils ont à l'esprit une mission spécifique, jamais pour le plaisir ni pour se détendre. Par exemple, un moraliste pourrait recevoir l'ordre suivant : « Prêche la parole sainte auprès du peuple, et découvre ce que manigancent actuellement ces paresseux d'éthiciens dans la ville voisine. »

Les traits distinctifs des moralistes sont un visage sévère et un esprit fermé ; insouciance et laisser-aller leur sont étrangers. Aux yeux d'autrui, il semblent souvent ne tirer aucune joie de leur foi, ou peut-être leur unique « plaisir » consiste-t-il à demeurer eux-mêmes sans joie, tout en étouffant la joie chez les autres. Même des actes encouragés par les dieux peuvent être accomplis d'une façon sombre et sérieuse. Par exemple, les prêtres d'une déesse de la charité s'assurent que chaque dinar qu'ils donnent s'accompagne d'un sermon plein de raideur sur la foi en sa propre valeur. Et les prêtres moralistes d'un certain dieu du vin seront plutôt des ivrognes maussades. Ébriété et dévotion peuvent sembler incompatibles, mais les moralistes ne vont jamais trop loin au service de leur dieu ; à leurs yeux, l'excès commis au nom de la foi n'est pas un péché.

Les moralistes sont d'excellents archivistes et produisent une abondance de notes, car ils considèrent qu'il peut leur être demandé de fournir la preuve de tout ce qu'ils disent ou font. On attend d'eux qu'ils communiquent rapidement et fréquemment avec leurs supérieurs, ce qui convient parfaitement aux moralistes les plus puissants. Mais les moralistes soumettent continuellement de longs rapports verbeux à tous les clercs de haut rang appartenant à leur église, ce qui agace prodigieusement les éthiciens relativement passifs, tandis que les pragmatistes se contentent d'« égarer » leurs lettres sans les ouvrir.

Les membres de ce profil sont surtout à l'aise avec d'autres moralistes du même sexe, de la même race et de la même foi. Ils ont conscience de ne pouvoir aider ceux qui ont la « malchance » d'appartenir au « mauvais » sexe ou à la « mauvaise » race. Mais pour la foi, c'est une toute autre paire de manches : les moralistes sont enthousiastes dans leurs tentatives de conversion d'autrui à leurs croyances. Ils sont tout aussi énergiques lorsqu'ils encouragent ceux de leur propre foi à mener une vie plus proche des « véritables » principes de leur faction moraliste. Un moraliste peut apporter à un groupe mélangé des débats animés et s'avérer amusant (pour les autres) – du moins jusqu'à ce qu'un pourfendeur sacré appartenant à une faction rivale introduise une vipère dans le sac de couchage de ce prêtre pontifiant.



Comme indiqué plus haut, rares sont les personnages-joueurs moralistes (du fait des restrictions qu'ils subissent et de leur attitude, les moralistes sont difficiles à diriger en tant que PJ). Croiser des PNJ moralistes peut entraîner une rencontre intéressante. Si des PJ appartiennent à la même foi, les moralistes pourront les encourager à se fixer des objectifs plus conformes à leur église. Ces PNJ peuvent aussi servir d'opposition à des croyances radicalement différentes. Soutenus par des farisan et pourfendeurs sacrés de la même foi, les prêtres moralistes sont souvent choisis pour des missions difficiles – particulièrement des missions lors desquelles ils doivent traiter avec hérétiques et infidèles (rappelez-vous qu'ils dédaignent particulièrement les sha'irs et élémentalistes).

Compétences martiales : les moralistes peuvent employer toute arme autorisée aux prêtres.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : débat, religion.
- Recommandées, général : cuisine, étiquette, héraldique, langues vivantes, tissage.
- Recommandées, guerrier : aucune.
- Recommandées, prêtre : bureaucratie, histoire ancienne, histoire locale, langues anciennes, lecture/écriture, premiers secours.
- Recommandées, magicien et roublard : aucune.
- Interdites : toutes les compétences de nature autre que générale ou cléricale (selon l'explication d'un moraliste : « Si les dieux avaient souhaité que nous connaissions le combat en aveugle et ayons la connaissance des animaux, ils nous les auraient donnés dès le départ. »)

Équipement : les clercs de la foi morale sont toujours rencontrés vêtus de leurs habits officiels. L'église de chaque clerc lui fournit l'uniforme approprié, mais les clercs eux-mêmes sont responsables de l'entretien et du nettoyage. Ces vêtements comprennent les articles suivants : robe d'une couleur unie approuvée par l'église (les couleurs sombres sont généralement acceptables, mais les teintes appropriées varient d'une église à l'autre) ; turban et voile assortis pour les deux sexes ; sandales ; et le symbole sacré du prêtre, qui doit être arboré ostensiblement. Sous ces vêtements, les clercs de la foi morale portent habituellement une cotte de mailles. Si d'autres types d'armure sont nécessaires, elles doivent avoir une apparence convenable – autrement dit, ne laisser aucun doute quant à la nature moraliste du prêtre.

Avantages particuliers : les membres de ce profil peuvent compter sur un soutien plus efficace de la part de leurs propres temples que celui accordé aux pragmatistes et éthiciens. Plus spécifiquement, un moraliste peut demander l'aide suivante (et même davantage) et s'attendre à la recevoir de la part de l'église locale appartenant à sa foi :

- Asile, nourriture et logement dans l'enceinte du temple (ou mosquée, ou monastère) local. Le prêtre moraliste n'a aucune obligation d'aider les autres membres du clergé présents dans le temple, sinon les encourager à mener correctement leur existence.
- Un prêt. Le prêtre peut emprunter jusqu'à trois fois son niveau d'expérience multiplié par cent, en pièces d'or. Cet argent doit être remboursé dans les trente jours.
- Du muscle. Un moraliste peut demander les services d'un nombre de guerriers du 1er niveau égal à trois fois son propre niveau. Des askars ou farisan répondront à l'appel. Tous les guerriers seront équipés de cottes de mailles et de cimeterres. La période de service ne peut excéder un nombre de jours égal au niveau du moraliste, et l'objectif de la mission devra promouvoir la cause de la foi à laquelle le prêtre appartient.
- Un assistant disciple de la même foi (et également moraliste, si possible). L'assistant est responsable de tous les papiers et de la prise de notes. Son niveau d'expérience est égal à la moitié de celui du prêtre qu'il sert, arrondie à l'entier inférieur, avec un niveau maximal de 4. L'assistant pourra servir le moraliste jusqu'à une semaine par niveau de ce dernier avant de devoir rentrer au temple.
- De l'influence. Le moraliste peut donner des ordres aux prêtres moralistes de niveau inférieur appartenant à la même foi et s'attendre à ce que ces ordres soient suivis à la lettre (un individu qui n'obéit pas aux instructions d'un supérieur peut être exclu de sa foi, comme décrit à la rubrique « inconvénients particuliers » ci-dessous).

Aptitudes magiques : les moralistes, en tant que clercs, peuvent recevoir des sorts des sphères suivantes :

- Accès majeur : générale, astrale, charme, combat, conjuration, création, divination, garde, nécromancie, protection, soins et soleil.
- Accès mineur : aucune.
- Sphères interdites : toutes les autres, y compris élémentaire (aucun sort n'est autorisé à moins de figurer également dans l'une des sphères autorisées ci-dessus).

Répulsion des morts-vivants : les prêtres moralistes peuvent repousser et contrôler les morts-vivants comme des clercs normaux d'AD&D.

Inconvénients particuliers : les moralistes sont étroitement liés à leur hiérarchie. Un ordre donné par un prêtre moraliste de niveau supérieur, appartenant à la même foi, doit être scrupuleusement obéi. Ceux qui ne le font pas sont exclus de l'église. Les exclus perdent tout bénéfice dû à l'organisation de leur église jusqu'à ce qu'ils aient fait pénitence (comme le sort du 5e niveau). Même en ayant fait cet effort, l'ancien fidèle retrouve les avantages des éthiciens de sa foi, et non des moralistes.

Les moralistes sont censés verser à leur église (et non à des PJ membres de leur religion ni à d'autres causes) une dîme s'élevant à 50 % de leurs gains. Avant d'effectuer cette donation, le prêtre gagne les points d'expérience



habituels liés à l'acquisition de ces richesses. Habiles pour collecter des fonds, les moralistes encouragent également les autres à contribuer à l'église « appropriée » en lui versant jusqu'à 10 % de leurs revenus.

Enfin, les moralistes subissent une pénalité de 3 points à toutes les réactions lors de la rencontre initiale. Les moralistes sont ouvertement hostiles envers les membres d'autres religions. Ce type de comportement leur a valu une assez mauvaise réputation (la pénalité ne s'applique pas aux personnages qui ont été exclus ou qui dissimulent leur nature moraliste. Mais ces deux cas sont plutôt rares).

Options monétaires : les prêtres moralistes disposent de fonds de départ s'élevant à 3d6 x 10 po. Si cela s'avérait trop maigre, le prêtre peut emprunter une somme égale à l'église pour effectuer d'autres achats de départ. Une fois ses achats terminés, chaque moraliste n'est autorisé à conserver que 2 à 3 po. Tout argent en surplus doit être rendu à l'église.

Les moralistes doivent rembourser intégralement les emprunts contractés dans un délai d'un mois. Ceux qui ne le font pas se voient retenir à nouveau le montant de l'emprunt : le solde restant dû est doublé. Ces remboursements se font *en plus* des 50 % du revenu versés à l'église. Par conséquent, en l'espace d'un mois, le prêtre doit gagner au moins le double du montant dû sur l'emprunt afin de le rembourser intégralement.

Races : les membres de n'importe quelle race peuvent être clercs de la foi moraliste. Chacun d'eux a tendance à croire que les dieux appartiennent à la même race, et que leur race – humaine, elfique ou autre – a été créée « à l'image des dieux ». Cette image est cependant rarement représentée. La plupart des fois moralistes, quelle que soit leur race, considèrent toute représentation visuelle d'une divinité comme un anathème. Ces représentations, disent-ils, encouragent la vénération d'idoles, et non celle du véritable esprit d'un dieu. En conséquence, bien que les nains moralistes soient convaincus que les dieux sont eux aussi des nains, ils ne représentent jamais leurs divinités comme telles (ni sous aucune autre forme, d'ailleurs). Cela constituerait une hérésie.

Hakima (femme sage)

De nombreux contes des *Mille et Une Nuits* décrivent des femmes intelligentes et franches doués d'aptitudes mystiques. Le profil de hakima prend pour modèle ces personnages extraordinaires. Le regard d'une hakima peut percer les voiles de la magie et des mensonges pour percevoir la vérité qu'ils dissimulent. Bien que ses autres capacités soient limitées, la perspicacité de la hakima est extrêmement appréciée, aussi bien dans le désert que dans les villes de Zakhara.

Restrictions : les hakimas doivent être des clercs de sexe féminin, et posséder une Sagesse de 15 ou plus. Elle peuvent être de n'importe quel alignement, mais la plupart sont bonnes ou neutres (une femme sage d'alignement mauvais pourra percevoir la vérité, mais la déformer dans son propre intérêt).

Rôle : les femmes sages ne sont pas guerrières ni d'une nature agressive, mais savent se défendre. La plupart de leurs sorts sont défensifs. Elles sont les gardiennes du foyer, les protectrices de la famille, et les unificatrices des tribus. Elles peuvent accéder au pouvoir et devenir elles-mêmes des chefs, ou guider les autres sur la voie de la gloire (bien que les femmes de la Terre du destin soient traitées dans un esprit d'égalité comparées à celles de l'histoire occidentale, la plupart des dirigeants zakhariens sont des hommes). En temps normal, une femme sage ne conteste pas directement l'opinion d'autrui ; elle s'y oppose de façon plus subtile, plus habile, par l'intermédiaire d'un champion, de feintes et de défis. Un sultan ne pourrait choisir de meilleure personne qu'une hakima loyale pour diriger sa maisonnée, aussi bien comme confidente favorite que comme espionne domestique.

Compétences martiales : les femmes sages sont limitées aux armes suivantes : gourdin, bâton, fléchette, sarbacane, épée courte, jambiya, dague, couteau, fronde, marteau de guerre, masse de cavalier. Les hakimas choisissent dans cette liste pour dépenser leurs unités de compétences.

Compétences diverses :

- Compétence en bonus : aucune. Les hakimas peuvent cependant choisir leurs compétences dans n'importe quel groupe sans dépenser d'unité supplémentaire.
- Recommandées, général : agriculture, brassage, chant, couture/confection, cuisine, débat, étiquette, langues vivantes, maîtrise des animaux, marchandage, maroquinerie, natation, poterie, tissage.
- Recommandées, combattant : chasse, connaissance des animaux, endurance, fabrication d'arcs/de flèches, jeu, pistage.
- Recommandées, prêtre : astrologie, bureaucratie, connaissance des sorts, herboristerie, histoire ancienne, histoire locale, instrument de musique, langues anciennes, lecture/écriture, premiers secours.
- Recommandées, magicien : astrologie, connaissance



des génies, connaissance des sorts, herboristerie, histoire ancienne, langues anciennes, lecture/écriture.
- Recommandées, roublard : bureaucratie, contrefaçon, déguisement, estimation, histoire ancienne, histoire locale, lecture sur les lèvres, ventriloquie.
- Interdites : aucune.

Équipement : la hakima ne peut acheter aucune forme d'armure avec son or de départ, mais peut en acquérir une par la suite. La plupart des hakimas revêtent une armure matelassée lorsqu'elles s'attendent à une bataille.

L'habillement des hakimas va de l'ordinaire au spectaculaire. La plupart des femmes portent un voile sur la Terre du destin, en particulier dans les villages ou campements. En ville, un voile court et diaphane représente plutôt un article de mode qu'une restriction morale. Dans de nombreuses régions de l'intérieur, le voile est optionnel, ne servant qu'à abriter le visage du vent. Quelques tribus exigent cependant des femmes qu'elles dissimulent leurs traits derrière un lourd masque de couleur sombre. Dans ces tribus, les hakimas se conforment à la coutume.

Avantages particuliers : le plus grand pouvoir d'une femme sage est l'aptitude à percevoir la vérité – aussi bien dans les mots que dans l'apparence. Elle peut détecter les mensonges, discerner l'alignement et voir les objets métamorphosés, déguisés ou autrement dissimulés. Pour utiliser cette capacité, elle doit d'abord pouvoir voir, entendre ou percevoir la cible à l'aide d'un autre sens. Ensuite, la hakima (son joueur) doit déclarer qu'elle tente d'utiliser ses perceptions extraordinaires. Enfin, elle doit effectuer un jet de Sagesse.

Les circonstances peuvent modifier ce jet de caractéristique. Dans les situations critiques, le MD devra effectuer le jet à la place du joueur. Si les sens du personnage sont handicapés – par exemple, si elle est aveuglée ou si la cible est réduite au silence par magie – le jugement du MD doit intervenir (le joueur pourra tenter de justifier l'emploi de cette capacité par la hakima dans les situations douteuses).

Les perceptions d'une femme sage grâce à ce pouvoir dépendent de la situation et de son niveau d'expérience :

- Au 1er niveau, la femme sage peut détecter la vérité dans ce qui est dit. À condition de réussir un test de caractéristique, elle peut déterminer si un orateur est sincère. La vérité est subjective et dépend du point de vue de celui qui parle. Par exemple, si un individu croit sincèrement être le dernier khan du Khargastan, c'est cette conviction qui sera révélée, et non si l'individu est réellement le dernier khan. Un échec au test de caractéristique indique que la hakima ne discerne rien de particulier. Une seule tentative par jour est autorisée. Le sort *mensonges indétectables* pousse la femme sage à déclarer que l'individu croit énoncer la vérité (si le jet de caractéristique réussit).
- Au 1er niveau également, la hakima peut discerner la véritable classe et le vrai rang social d'un individu en regardant cet individu manger et boire. Une femme sage pourra détecter un prince déguisé en mendiant, et vice versa. Si l'individu a utilisé la compétence déguisement, la hakima ne pourra peut-être discerner que le fait qu'il est déguisé, et un second jet réussi sera nécessaire pour révéler le rang social de cette personne.
- Au 3e niveau, la hakima peut rechercher les portes secrètes, panneaux dissimulés et éléments similaires. Un jet de caractéristique réussi révèle la porte, l'élément ou le passage.
- Au 6e niveau, la femme sage est capable de détecter les illusions ainsi que les mirages. Un jet de caractéristique réussi révèle l'illusion ou le mirage comme étant faux et montre ce qui est dissimulé. Cette capacité est modifiée par une pénalité de –5 si des génies, ou une magie faisant appel aux génies, sont impliqués.
- Au 9e niveau, la hakima a la capacité de révéler les enchantements. Si elle observe un objet ou individu, un jet de caractéristique réussi révèle tout ensorcellement, y compris malédictions, charmes et autres types de magie. Il révèle la nature générale de l'enchantement, mais pas le sort spécifique employé. *Métamorphose* et autres sorts permettant de changer de forme constituent l'exception à cette règle : un jet de caractéristique réussi révèle à la fois la nature du sort et l'individu qu'il dissimule. Cette capacité est modifiée par une pénalité de –5 si des génies, ou une magie faisant appel à eux, sont impliqués.

Aptitudes magiques : Les hakimas ont droit aux sorts suivants. Leurs autres aptitudes magiques sont limitées ; voir « inconvénients particuliers ».
- Accès majeur : générale, divination, protection, soins et soleil.
- Accès mineur : charme, climat, création, garde.
- Sphères interdites : toutes les autres (sauf les sorts figurant également dans l'une des sphères autorisées ci-dessus).

Répulsion des morts-vivants : les hakimas ne peuvent repousser les morts-vivants.

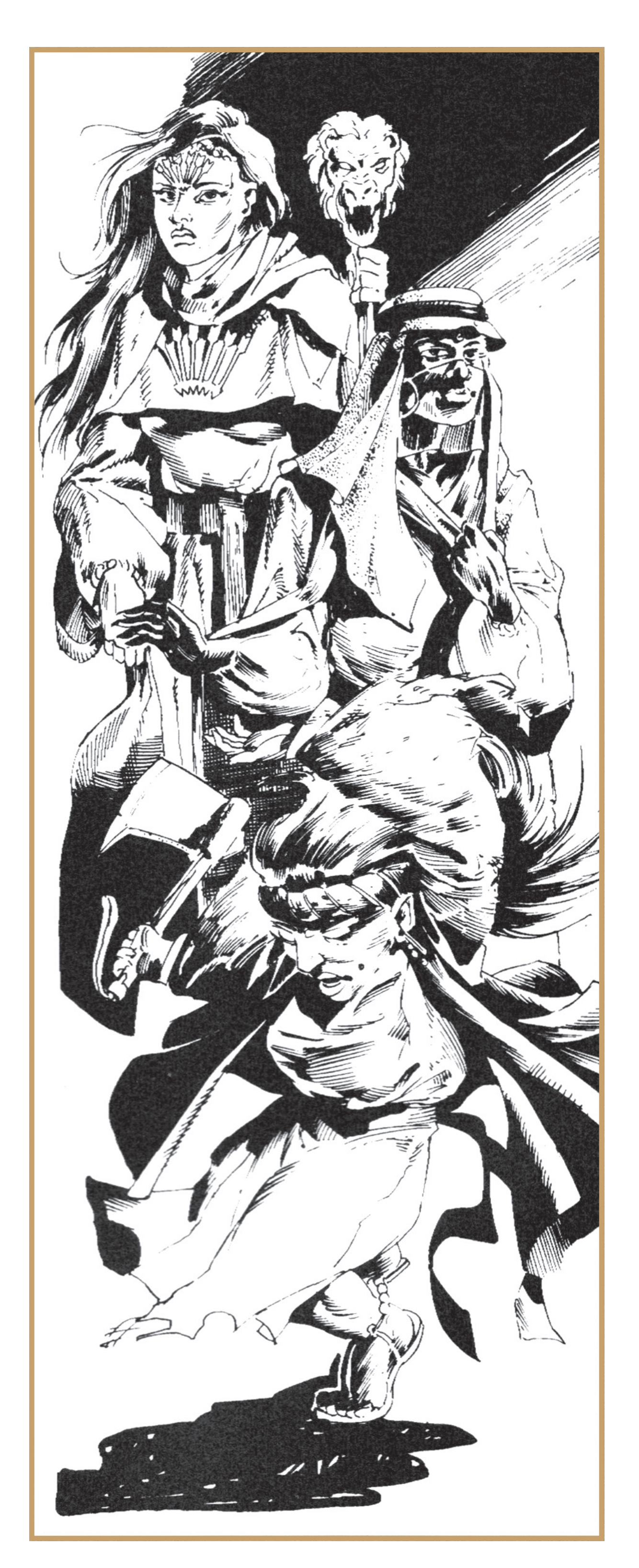
Inconvénients particuliers : la femme sage ne peut utiliser que des objets magiques autorisés pour toutes les classes. Bien qu'appartenant à la classe de clerc, elle ne peut utiliser les parchemins magiques ou cléricaux (même si elle est capable de les lire). En dehors de cela, les seules limitations de la hakima sont celles indiquées plus haut pour l'équipement et les sorts.

Options monétaires : la hakima commence le jeu avec 2d6 x 10 po. Elle est autorisée à conserver tout or restant après ses achats initiaux.

Races : seuls les humains et les demi-elfes peuvent être des hakimas.



Kahin (prêtre idolâtre)



Les kahins (ka-hinn) sont des prêtres idolâtres, convaincus que la divinité se trouve en toute chose et qu'en vénérant certains objets de pouvoir, ils parviendront peut-être à comprendre la circulation des énergies mystiques et de la divinité dans l'univers. Leurs convictions existent apparemment depuis plus longtemps que le culte des dieux connus de Zakhara, bien que leurs « archives » soient essentiellement verbales plutôt qu'écrites, conservées pendant des générations par d'autres kahins et des raoun sympathisants.

Les kahins prétendent tirer leur force de l'énergie fondamentale du territoire lui-même, mais respectent les dieux de la terre, de l'agriculture et du désert. Certains étrangers venus du Nord les appellent à tort des druides, parce que ces deux groupes ont des attitudes, capacités, sorts et rythmes de progression similaires. Comme les druides, les kahins croient que toutes les forces sont en équilibre – mais du point de vue du kahin, elles s'affrontent continuellement. Le symbole du kahin est un groupe de six flèches disposées en arc de cercle, toutes pointées vers le bas.

Bien que les kahins soient, techniquement parlant, des clercs, ils utilisent la table de progression du druide. Comme les druides, ils sont incapables de repousser les morts-vivants. Au 16e niveau, le kahin devient un « maître vénérable ».

Restrictions : les kahins doivent d'abord appartenir à la classe de clerc. Ils sont toujours neutres, mais peuvent tendre vers la loi ou le chaos, le bien ou le mal. Le personnage doit avoir une Sagesse minimale de 12 et une Constitution minimale de 14 pour devenir kahin. Toutes les races et les deux sexes sont éligibles. Le titre neutre est kahin (ka-hinn), et le titre féminin optionnel kahina.

Rôle : éternels défenseurs de l'équilibre, les kahins sont plus attachés au territoire, qui est éternel, qu'aux personnes qui, comme des allumettes, sont frottées une fois puis éteintes. Le « territoire » inclut toutes les étendues naturelles, du désert à la mer, des terres désolées et arides aux vallées verdoyantes. En fait, détruire le désert constituerait un aussi grand crime, aux yeux des kahins, que mettre le feu à un champ. Pour cette raison, les kahins sont souvent considérés comme une obstruction à la croissance des villes et, en conséquence, au pouvoir des classes marchandes.

Les kahins sont des vagabonds et des enseignants, qui conseillent aux hommes et aux femmes de vivre au sein de leurs frontières plutôt que de s'étendre de façon excessive. Ces clercs entretiennent les relations les plus cordiales avec ceux qui vivent en paix avec l'environnement, tels que cavaliers du désert, mystiques et corsaires. Les kahins sont surtout mal à l'aise avec ceux qui sont coupés du territoire et dont la nature est citadine – par exemple les roublards marchands et le clergé régulier.



Compétences martiales : les kahins sont limités aux armes suivantes : gourdin, fléchette, épieu, lance de cavalier légère, jambiya, cimeterre, fronde et bâton.

Compétences diverses :

- Compétence en bonus : survie (toute zone autre qu'urbaine).
- Recommandées, général : agriculture, allumage de feu, dressage d'animaux, équitation (terrestre), maîtrise des animaux, météorologie, natation, sens de l'orientation.
- Recommandées, combattant (comptant pour le nombre normal d'unités) : alpinisme, connaissance des animaux, endurance, pistage, pose de collets.
- Recommandées, prêtre : astrologie, connaissance des sorts, connaissance des génies, herboristerie, histoire ancienne, histoire locale, religion.
- Recommandées, magicien : aucune.
- Recommandées, roublard : aucune.
- Interdites : bureaucratie, marchandage, mendicité. Les kahins peuvent les acquérir plus tard, si l'occasion s'en présente, mais ne peuvent choisir ces compétences au départ.

Équipement : les kahins ne sont pas autorisés à porter d'autre armure qu'une armure de peau (CA 6), et ne peuvent utiliser de bouclier. S'ils portent une armure inadaptée, les kahins ne peuvent utiliser leurs sorts ni leurs capacités particulières.

Avantages particuliers : contrairement à la hiérarchie des druides, celle des kahins comprend un nombre illimité de places aux niveaux supérieurs. En atteignant le 16e niveau (selon la table d'expérience des druides), un kahin rejoint le Cercle des maîtres vénérables. Ce cercle comprend des hommes et femmes incroyablement vieux et (généralement) sages, qui sont des exemples vivants de l'équilibre. Au 16e niveau et à chaque niveau acquis par la suite, les kahins obtiennent l'un des avantages suivants :

- Immunité contre un type spécifique d'arme (par exemple flèche, épée courte, jambiya), y compris contre les versions invoquées et magiques de cette arme.
- Immunité contre un élément (sable, vent, flamme ou vague) et contre toutes les attaques basées sur cet élément. Le maître vénérable ne subirait aucun dommage en pénétrant sur le plan élémentaire correspondant.
- Immunité contre une créature (par exemple cobra, goule, éfrit) à condition que le maître vénérable n'attaque jamais cette créature. Une fois que le maître se livre à une telle attaque, l'immunité est définitivement annulée (le jugement du MD s'applique. Suite à une pénitence adaptée, ou à l'emploi d'une magie aussi puissante qu'un *souhait*, l'immunité pourra être restaurée).

Les kahins ne peuvent dépasser le 20e niveau ; toute expérience supplémentaire est perdue. Les joueurs devront « mettre à la retraite » ce type de PJ de haut niveau, mais peuvent recommencer à jouer avec un autre kahin au 3e niveau (petit bonus accordé pour ses accomplissements dans une « vie antérieure »). Au 20e niveau, le kahin jouit d'une telle harmonie avec son environnement qu'il ne peut mourir de mort naturelle ; il peut cependant toujours être tué par une force malveillante.

Aptitudes magiques : les sorts du kahin sont soumis aux limitations suivantes :

- Accès majeur : générale, animale, climat, divination, élémentaire, soins et végétale.
- Accès mineur : création, protection, soleil.
- Sphères interdites : toutes les autres (sauf les sorts figurant également dans l'une des sphères autorisées).

Les kahins peuvent utiliser tous les objets magiques réservés aux prêtres, à deux exceptions près : ils ne peuvent porter d'autre armure magique qu'une armure de peau, ni manier d'autres armes magiques que celles indiquées à la rubrique « équipement » ci-dessus. Les kahins disposant de la compétence lecture/écriture peuvent utiliser les parchemins cléricaux de toutes les sphères.

Répulsion des morts-vivants : contrairement aux autres clercs (mais comme les druides), les kahins ne peuvent repousser les morts-vivants.

Inconvénients particuliers : les kahins ne subissent aucun inconvénient particulier en dehors des limitations indiquées plus haut concernant les sorts, les armes et les armures.

Options monétaires : chaque membre de ce profil commence le jeu avec 3d6 x 10 po. Le kahin peut conserver tout or subsistant après ses achats initiaux.

Races : les membres de toutes les races peuvent être kahins, y compris elfes, demi-elfes, nains, gnomes et petites-gens. Voir « clerc » dans la table 7 du GdM pour les limitations de niveaux en fonction de la race.



Mystique

Figures solitaires surgissant du désert, les mystiques sont des prêtres séculiers, étranges et extravagants, dont les paroles sont capables de mouvoir des armées (on dit même qu'elles déplacent les montagnes). Ils n'ont pas besoin de canal traditionnel pour entendre la parole des dieux, et refusent toute hiérarchie orthodoxe. Ils s'allient parfois aux clercs de la hiérarchie, mais deviennent tout aussi souvent leurs adversaires. Les mystiques apportent révélations et idées nouvelles – souvent acquises par une danse euphorique, une transe méditative ou autre moyen exotique. Au mieux, l'église organisée trouve leurs idées difficilement acceptables.

Restrictions : les membres de ce profil peuvent être des deux sexes et appartenir à toute race ou foi autorisant les prêtres standard. Bien que tous les alignements soient autorisés, la plupart des mystiques tendent vers une philosophie chaotique.

Rôle : les mystiques sont des prêtres séculiers, et bien qu'ils puissent vénérer le ou les mêmes dieux que leurs cousins plus organisés appartenant à une hiérarchie, ils ont leur propre programme, qui peut entrer en conflit avec celui des cultes ordonnés. Pour cette raison, les moralistes, extrêmement conservateurs, n'apprécient guère les mystiques de tout poil, qui le leur rendent bien.

Il existe autant de types de mystiques que d'individus adoptant ce profil, et tous reçoivent leurs révélations et leurs sorts de prêtre d'une manière différente. Les *derviches* reçoivent leurs sorts après s'être mis dans un état d'euphorie ou un niveau de conscience supérieur par une danse énergique et débridée. Pour les *anachorètes* et les *ermites*, solitude et méditation ouvrent la voie à la communication avec les dieux. Certains mystiques chantent, se livrent à un travail simple, font de longues marches ou emploient d'autres moyens pour recevoir leurs sorts. De cette façon, les mystiques obtiennent leurs sorts un peu comme les prêtres standard reçoivent l'illumination, la période de temps nécessaire étant similaire.

Compétences martiales : les mystiques peuvent adopter toute arme autorisée aux prêtres. De plus, ils peuvent choisir des armes normalement interdites aux prêtres en dépensant deux fois le nombre habituel d'unités de compétences (par exemple, un mystique de Kor peut utiliser une hache de bataille en dépensant deux unités de compétences martiales au lieu d'une). Les mystiques ne peuvent se spécialiser dans l'emploi d'une arme.

Compétences diverses :

- Compétences en bonus : religion, plus une compétence générale, ou réservée aux prêtres, reflétant l'action nécessaire pour obtenir ses sorts (au choix du joueur). La danse, par exemple, constitue évidemment la compétence requise pour les derviches. La compétence choisie doit impliquer une tâche simple, susceptible d'être aisément répétée à l'envi (l'ingénierie, par exemple, ne convient pas). Les mystiques qui reçoivent leurs sorts par la solitude et la méditation n'obtiennent pas de deuxième compétence en bonus ; une solitude absolue leur suffit pour récupérer leurs sorts.
- Recommandées, général : toutes.
- Recommandées, combattant : endurance, prouesse martiale, survie (toutes coûtent le nombre normal d'unités, sans pénalité de +1).
- Recommandées, prêtre : connaissance des génies, connaissance des sorts, herboristerie, histoire ancienne, lecture/écriture, premiers secours.
- Recommandées, magicien : aucune.
- Recommandées, roublard : mendicité.
- Interdites : aucune.

Équipement : les membres de ce profil ne sont soumis à aucune restriction concernant l'armement. Les mystiques sont très pauvres au départ, mais ceux qui réussissent matériellement ont tendance à se vautrer dans la richesse.

Avantages particuliers : les mystiques utilisent la table de progression normale des clercs et, lorsqu'ils atteignent un niveau suffisant, attirent des disciples de la même façon que les autres prêtres. Les disciples sont d'une loyauté fanatique envers le mystique, et pas simplement envers sa religion.

Aptitudes magiques : les mystiques peuvent obtenir leurs sorts dans les sphères « standard » en tant que clercs :

- Accès majeur : générale, astrale, charme, combat, conjuration, création, divination, garde, nécromancie, protection, soins et soleil.
- Accès mineur : élémentaire.
- Sphères interdites : toutes les autres.

Répulsion des morts-vivants : les mystiques peuvent repousser les morts-vivants comme les clercs ordinaires d'AD&D.

Inconvénients particuliers : les mystiques ne peuvent recevoir de sorts que par la méthode choisie (voir plus haut). Si un mystique est empêché de parvenir à cet état (par exemple entravé de telle façon qu'il ne peut danser, harangué de telle sorte qu'il ne peut méditer), il n'obtiendra aucun sort.

D'autre part, les mystiques subissent une pénalité de –2 aux jets de réaction lorsqu'ils ont affaire au clergé pragmatiste et éthicien, et une pénalité de 4 points face au clergé moraliste.

Options monétaires : les mystiques commencent pauvres, avec seulement une arme de leur choix et 3d6 po chacun. Toute donation, à partir de là, est la bienvenue.

Races : toute race comptant des prêtres normaux peut produire un mystique, comme l'illustrent les guerriers du Nain dansant dans les montagnes d'Al-Akara. Les



mystiques non humains sont limités à leurs niveaux habituels plus 2 (par exemple, un derviche du Nain dansant peut atteindre un niveau maximum de 12 au lieu de 10).

Prêtre étranger

L'univers théologique de la Terre du destin se suffit à lui-même avec ses six profils natifs : trois clergés de la foi ordonnée dans les régions civilisées, kahins et mystiques dans l'arrière-pays, et hakimas dans n'importe quel environnement social. Mais qu'en est-il des prêtres venus d'autres contrées, qui vénèrent des dieux étranges et ont des pratiques bizarres et inconnues ? Ils appartiennent au groupe des *prêtres étrangers*, qui inclut non seulement les prêtres « occidentalisés » mais aussi les druides, les sôhei et tous les types de prêtres d'autres pays. Comme les profils de guerrier étranger et d'ajami, « prêtre étranger » constitue davantage une description qu'une spécialisation.

Restrictions : les étrangers ne subissent aucune autre restriction que celles imposées à leur classe (ou profil, si les profils du *Manuel complet du prêtre* sont autorisés par le MD). Les natifs de Zakhara ne peuvent être prêtres étrangers.

Rôle : la plupart des religions organisées de la Terre du destin prêchent la tolérance. En pratique, cependant, elles surveillent de près les étrangers qui répandent le culte de nouveaux dieux, et dont les dieux semblent leur répondre en leur accordant des sorts. Sur la Terre du destin, les relations entre églises, dieux et génies sont plutôt précaires ; la dernière chose que souhaite un prêtre zakharien est qu'un barbare étranger vienne perturber l'équilibre avec une nouvelle foi radicale.

Compétences martiales : le prêtre étranger subit les limitations ordinaires propres à sa classe. De la même façon, si le MD autorise un profil du *Manuel complet du prêtre*, les restrictions de ce profil concernant les armes s'appliquent.

Compétences diverses : selon la classe ou le profil d'origine.

Équipement : selon la classe ou le profil d'origine.

Avantages particuliers : les sorts, sphères et capacités spéciales sont ceux de la classe ou du profil d'origine du prêtre étranger. Même si leurs dieux sont inconnus sur la Terre du destin, les prêtres étrangers reçoivent toujours leurs sorts et capacités magiques.

Inconvénients particuliers : les prêtres étrangers subissent les limitations imposées à leur classe ou profil d'origine. De plus, ils subissent une pénalité de –2 aux jets de réaction lorsqu'ils rencontrent d'autres humains ou humanoïdes natifs de Zakhara. Cette pénalité passe à –3 lorsqu'ils ont affaire aux pragmatistes et à –4 face aux éthiciens et moralistes.

Options monétaires : les prêtres étrangers commencent généralement la campagne avec 3d6 x 10 po chacun. Ceux qui appartiennent à un profil tiré du *Manuel complet du prêtre* reçoivent leurs fonds de départ habituels à la place.

Races : les membres de n'importe quelle race peuvent être des prêtres étrangers. Les étrangers non humains vénérant des divinités spécifiques ne devront pas s'attendre à un soutien exceptionnel de la part de leurs cousins zakhariens. Sur la Terre du destin, les Zakhariens non humains ont davantage en commun avec les humains locaux qu'avec des étrangers bizarrement vêtus dont les manières sont étranges et les dieux hostiles.





Chapitre 4

Compétences

La Terre du destin présente ses propres défis à ceux qui partent à l'aventure à l'intérieur de ses frontières. Ce chapitre décrit de nouvelles compétences spécialement conçues pour la campagne Al-Qadim™. De plus, les personnages peuvent acquérir toutes les compétences énumérées dans le *Manuel des joueurs* (consultez le chapitre 5 du *MdJ* pour davantage d'indications). Le système de compétences fait partie intégrante de la campagne Al-Qadim ; il n'est pas optionnel.

Bureaucratie

Les personnages dotés de cette compétence sont rompus aux échanges avec de grandes organisations telles qu'un gouvernement local, la cour d'un sultan ou la hiérarchie d'une église. Bureaucrates au fond du cœur, ils peuvent obtenir faveurs, justice et informations là où d'autres échoueraient. Cette compétence leur apporte une connaissance du système, la patience nécessaire face à ceux qui en font partie et la vivacité mentale leur permettant de décider à qui parler et à quel moment.

La compétence bureaucratie n'est efficace que lorsqu'un personnage traite avec des organisations comptant 10 personnes ou plus. Le gouvernement d'une ville de taille conséquente, le jugement de tout un registre de causes devant un pacha, les décisions de l'église officielle – tout cela exige un grand nombre d'individus, et la compétence bureaucratie fera alors la différence. Cependant, un groupe d'anciens du village dans un petit bourg ou le seigneur d'une oasis n'ont nullement besoin d'organisations complexes ; ils ne seront pas non plus impressionnés par un personnage capable de négocier avec ces organisations.

Paperasse et démarches administratives ne posent pas de problème aux personnages possédant cette compétence. Ils connaissent le protocole adéquat lorsqu'ils traitent avec des employés. Ils peuvent préparer (ou s'assurer que d'autres préparent) la documentation exigée, et garantir que toutes les démarches sont correctement accomplies. Le délai normal d'obtention de n'importe quel document ou permis est divisé par deux, et les affaires juridiques seront traitées rapidement. Aucun jet de compétence n'est nécessaire.

Cette compétence peut également servir à tourner des groupes organisés contre un individu particulier, ou à s'assurer que d'importants documents soient perdus, que des informations soient fournies à la mauvaise personne, ou qu'un dossier juridique soit présenté trop tôt (ou totalement oublié pendant qu'un prisonnier se languit dans un cachot). Ce type de manœuvre



bureaucratique exige un jet de compétence réussi. Si le résultat est un 20 naturel, le personnage tentant de pervertir les rouages de la vérité et de la justice fait lui-même objet d'attentions subites de la part de la bureaucratie (à la discrétion du MD, des pots-de-vin pourront être nécessaires pour redresser la situation, ou pour empêcher une peine de prison de courte durée). Sinon, l'échec du jet double le délai nécessaire pour toute décision et/ou délivrance de documents.

Si des individus appartenant aux deux partis d'une dispute tentent d'accélérer et de ralentir le processus, ces efforts peuvent s'annuler mutuellement si les deux jets de compétence réussissent.

Connaissance des génies

Les personnages possédant cette compétence sont versés dans la nature et l'histoire de toute espèce de génie, depuis le plus petit genn élémentaire jusqu'au plus impressionnant pacha ou calife noble. Ils connaissent la façon correcte de saluer un génie et de converser avec lui – en d'autres termes, la manière qui a le moins de chances d'offenser la créature. Les autres personnages, quant à eux, doivent compter sur la réussite d'un jet de Charisme, aussi bien au départ que chaque fois qu'ils commettent un faux pas potentiel (aux yeux du MD).

Les personnages disposant de cette compétence connaissent également la hiérarchie et l'organisation des divers types de génies. Au premier regard, ils sauront si une créature est un marid, un djinn, un dao ou un éfrit. Ils peuvent également déterminer si une créature avec laquelle ils conversent est noble ou vile.

Si un génie se fait passer pour un humain ordinaire, un jet de compétence réussi révèle la ruse. Si ce jet échoue, la perception est complètement à l'opposé de la vérité. En d'autres termes, le génie semble nettement être un humain ordinaire, et une personne ordinaire a tout l'air d'être un génie. Un personnage ayant la connaissance des génies ne peut effectuer qu'un jet par « suspect ». Le MD lance les dés de son côté et en secret (sans révéler le véritable résultat). Si un individu possédant cette compétence n'a aucune raison d'être soupçonneux, le jet est effectué avec la moitié de son score habituel de compétence, arrondie à l'entier inférieur.

La connaissance des génies permet aussi à un personnage de détecter l'œuvre des génies – c'est-à-dire la manifestation physique des sorts des génies, ainsi que les objets créés par les aptitudes magiques d'un génie. Les chances de réussite sont limitées. Le personnage effectue le jet de compétence en utilisant la moitié de son score habituel, arrondie à l'entier inférieur. S'il réussit, l'individu pourra discerner, par exemple, si un mur a été construit par la magie des génies, si un repas a été créé de toutes pièces par un djinn, ou si une princesse est rendue magiquement amoureuse par les effets d'un *souhait mineur* accordé par un dao.

La connaissance des génies ne permet pas à un personnage de détecter des génies se déplaçant, invisibles, dans les environs immédiats. Elle n'aide pas non plus le personnage à percer un déguisement extraordinaire, à moins que le génie n'utilise une magie merveilleuse au même moment.

Débat

Les personnages possédant la compétence débat savent argumenter lors d'une discussion animée, conservant leur vivacité d'esprit et leur calme. Ils n'obtiennent cependant pas la capacité de convaincre des gardes ou des guerriers saints de leur point de vue. Ils ne peuvent pas non plus influencer les pensées de hordes déchaînées ou d'une foule sceptique.

Mais cette compétence leur permet de s'engager dans des discussions significatives, impressionnant les

Tableau 5 : nouvelles compétences

Compétence	Classe	Unités	Caractéristique	Modificateur
Bureaucratie	Prêtre, roublard	2	Sagesse	0
Connaissance des génies	Prêtre, magicien	1	Intelligence	0
Débat	Général	1	Intelligence	0
Équitation, spécialisation : chameau	Combattant, roublard	2	Sagesse	+4
Équitation, spécialisation équestre	Combattant, roublard	2	Sagesse	+4
Marchandage	Général	2	Sagesse	0
Mendicité	Roublard	1	Charisme	0
Orfèvrerie	Général	1	Dextérité	0
Prouesse martiale	Combattant	1	Dextérité	0
Toilette	Roublard	2	Dextérité	0
Vigilance	Combattant, roublard	2	Sagesse	0



autres par leurs facultés mentales. En conséquence, les débatteurs gagnent un bonus de +2 aux réactions lors des rencontres (voir la table 59 au chapitre 11 du *GdM*). Lorsqu'ils tentent de calmer un individu froissé, ce bonus est soustrait du résultat des dés. Lorsqu'ils tentent d'enrager un autre personnage par leur culot et leur fourberie, le bonus est ajouté au jet de dé.

Un individu possédant la compétence débat est très engageant. En conséquence, un personnage qui affronte verbalement le débatteur est moins attentif à son environnement. Les tentatives de vol à la tire contre ce personnage se font à +5 %, l'initiative du personnage est à +3 et ses jets de caractéristique ou de compétence se font à –3 (le débatteur ne subit pas ces pénalités à moins de se livrer à une joute verbale avec un autre débatteur).

Mais les débatteurs ne sont pas capables de forcer automatiquement l'attention d'autrui. Un individu doit d'abord être disposé à discuter avant que le débatteur puisse utiliser cette compétence.

De plus, la compétence ne fonctionne pas à moins que la cible ne soit au moins prudente à l'égard du débatteur (s'ils étaient d'accord, il n'y aurait rien à débattre). Si ces conditions sont remplies, le débat commence. Il continue jusqu'à ce que la cible obtienne un résultat au d20 *plus élevé* que son score d'Intelligence (plus l'individu est intelligent, plus le débat est animé et plus il est difficile d'y mettre fin). Le débat se termine également si une action ou activité soudaine l'interrompt – par exemple une tentative infructueuse de vol à la tire, une attaque subite ou une explosion magique, un hurlement provenant du harem, et ainsi de suite. Dès que le débat se termine, les pénalités notées plus haut (à l'initiative, aux jets de caractéristique et de compétence, et la probabilité de se faire voler par un pickpocket) prennent également fin.

Deux individus possédant la compétence débat peuvent chercher à l'emporter l'un sur l'autre dans une joute verbale. Dans ce cas, tous deux effectuent des jets de compétence à chaque round jusqu'à ce que l'un échoue. Les deux personnages sont préoccupés ; ils subissent les pénalités indiquées ci-dessus tant qu'ils sont engagés dans le débat.



Équitation, spécialisation : chameau

Cette compétence ressemble à la suivante (spécialisation équestre), mais plutôt que de monter et de soigner des chevaux, ceux qui l'acquièrent deviennent maîtres des chameaux (ou dromadaires). Un personnage doté de cette compétence acquiert les capacités suivantes :

- Le cavalier peut tomber d'un chameau sans subir de dommage s'il réussit son jet de compétence.
- Le personnage peut bondir sur un chameau en mouvement s'il réussit son jet de compétence – à condition que l'animal soit équipé de cordes, d'une selle ou de morceaux de fourrure permettant de le faire (cet exploit est plus difficile à accomplir que sauter sur un cheval). Un échec indique que l'individu mord la poussière, mais ne subit aucun dégât à part sa fierté meurtrie.
- S'il réussit un jet de compétence, le cavalier peut saisir un objet au passage depuis sa monture, à condition que l'objet soit à sa portée (généralement, s'il présente une prise située à au moins un mètre du sol). Les cibles vivantes pourront se défendre, et si elle réussissent à frapper le cavalier, la tentative pour les saisir échoue.
- Le personnage peut monter un chameau à cru sans inconfort ni perte de compétence. Il peut même utiliser épieux ou lances tout en montant sans selle.
- Le cavalier peut persuader un chameau de se déplacer à deux fois sa vitesse quotidienne pendant un maximum de dix jours sans conséquence néfaste, à condition de réussir un jet de compétence chaque jour. Cela ne signifie pas que le chameau du cavalier se déplace plus rapidement – seulement que le personnage a incité un animal par ailleurs récalcitrant à garder le cap.

Un cavalier possédant cette compétence est également



maître dans l'entretien des chameaux, capable d'identifier leurs afflictions et de discerner immédiatement la qualité d'un chameau (voir le chapitre 6 du *GdM*). Un cavalier possédant également la compétence dressage d'animaux peut dresser un chameau aux traits de caractères déplaisants en 1d4 semaine, à condition de réussir les deux jets de compétence. De même, un personnage possédant les deux compétences peut enseigner à un chameau un tour particulier (tel que « viens quand je t'appelle » ou « ne mords pas à moins que je ne t'en donne l'ordre ») en 1d4 semaines. Ce tour n'est pas un bonus ; il compte dans le nombre total d'exploits (2d4) que tout chameau peut apprendre.

Cette compétence ne porte que sur les chameaux et dromadaires ; si une autre monture est utilisée, ses bénéfices ne s'appliquent pas (afin de recevoir ces bénéfices, le personnage doit acquérir la compétence équitation terrestre pour la nouvelle monture).

Équitation, spécialisation équestre

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de monter et d'accomplir des exploits à cheval encore plus brillamment que ceux possédant la compétence équitation terrestre décrite dans le *Manuel des joueurs*. La spécialisation équestre permet à un cavalier d'accomplir toutes les actions nécessaires à l'équitation terrestre, plus les suivantes :

- Le cavalier ne subit aucun dommage lorsqu'il tombe de cheval, à condition de réussir un jet de compétence.
- Le personnage peut sauter ou bondir sur un cheval en mouvement s'il réussit un jet de compétence. L'échec indique que le cavalier se retrouve étendu à terre, sans subir d'autre dommage qu'une fierté meurtrie.
- Depuis sa selle, le cavalier peut saisir un objet au sol même si le cheval est au galop, en réussissant un jet de compétence. Un mouchoir est facile à ramasser. Une cible vivante, cependant, a l'opportunité de se débattre. Si, par exemple, une damoiselle donne un coup de poing à son soi-disant sauveur, la tentative du cavalier échoue.
- Le personnage peut automatiquement monter à cru sans inconfort ni diminution de sa compétence. Il peut même utiliser épieux ou lances sans avoir besoin de selle.

En plus des avantages liés au combat, les personnages possédant cette compétence sont passés maîtres dans le soin des chevaux, capables d'identifier les afflictions équines et de déterminer immédiatement la qualité d'un cheval (telle qu'elle est indiquée au chapitre 6 du *Guide du maître*). Les personnages qui associent cette compétence au dressage d'animaux peuvent dresser un cheval aux traits de caractère déplaisants en une à quatre (1d4) semaines, à condition de réussir les deux jets de compétence. De même, ils peuvent utiliser les deux compétences pour apprendre un tour à un cheval en à peine 1d4 semaines (au lieu des 2d6 semaines habituellement nécessaires avec le seul dressage d'animaux). Un cheval ne peut apprendre qu'1d4 tours de cette manière accélérée. Les tours ne sont pas des bonus, ils comptent dans le nombre total d'exploits (2d4) que peut apprendre tout cheval.

Cette compétence ne s'applique qu'aux chevaux. Si une autre monture est utilisée – y compris les créatures apparentées telles que zèbres ou licornes – ses bénéfices ne s'appliquent pas.

Marchandage

Consultez le MD avant d'adopter cette compétence. Bien que le marchandage améliore l'atmosphère de la campagne Al-Qadim™, il peut inciter les PJ à passer trop de temps au bazar et pas assez sur le champ de bataille (ou dans d'autres lieux d'aventure).

Le bazar est un lieu d'échanges, où des prix imposants sont demandés et des sommes modestes versées en paiement. La liste des prix de l'équipement, au chapitre 6, fournit trois montants pour chaque article. Le premier est le « prix demandé », le deuxième le « prix normal » et le troisième le « prix négocié ». Si le MD choisit d'éviter tout marchandage, seul le prix normal s'applique. Mais si le marchandage est autorisé, ces trois prix interviennent dans la campagne Al-Qadim.

Le *prix demandé*, comme son nom l'indique, représente ce qu'un marchand demande habituellement pour un objet donné quand un acheteur s'y intéresse. Un mauvais marchandeur finit généralement par payer ce prix. Le *prix négocié* reflète le meilleur résultat possible pour un personnage qui marchande, tandis que le *prix normal* représente une moyenne – une sorte de compromis entre acheteur et vendeur.

Voici comment cette compétence fonctionne dans le jeu. Un acheteur possédant la compétence marchandage (généralement un PJ) indique au vendeur un objet de son magasin et lui en demande le prix (les prix sont rarement affichés). Des variations existent, mais en règle générale, les marchands sont considérés comme possédant eux aussi la compétence marchandage, avec une Sagesse de 14 en soutien (en d'autres termes, leur score de marchandage est de 14). Le PJ effectue un jet de marchandage. Le MD fait de même pour le marchand. Les résultats sont les suivants :

- Si l'acheteur réussit son jet mais que le marchand le rate, l'objet se vendra au prix négocié – habituellement accompagné d'une récrimination du marchand (« C'est du vol pur et simple ! Souvenez-vous de ma générosité la prochaine fois que vous aurez besoin de fournitures. Bon, que puis-je vous montrer d'autre ? »).
- Si l'acheteur et le vendeur réussissent leur jet, le marchand ne conviendra pas d'un prix inférieur au prix normal, quels que soient les arguments de l'acheteur.
- Si l'acheteur et le vendeur ratent tous deux leur jet, le marchand n'acceptera pas moins que le prix normal (ce



« bon prix », cet « excellent prix », ce « prix qui suffit tout juste à nourrir mon épouse et mes dix enfants malades – c'est pratiquement du meurtre ! »).

- Si l'acheteur rate son jet mais que le vendeur le réussit, le marchand s'en tiendra au prix demandé, et aucun marchandage n'y changera quoi que ce soit (« Ha ! Vous m'insultez avec votre obstination ! Si vous croyez pouvoir obtenir un meilleur prix, allez voir ailleurs ! Bon, que puis-je vous montrer d'autre ? »).

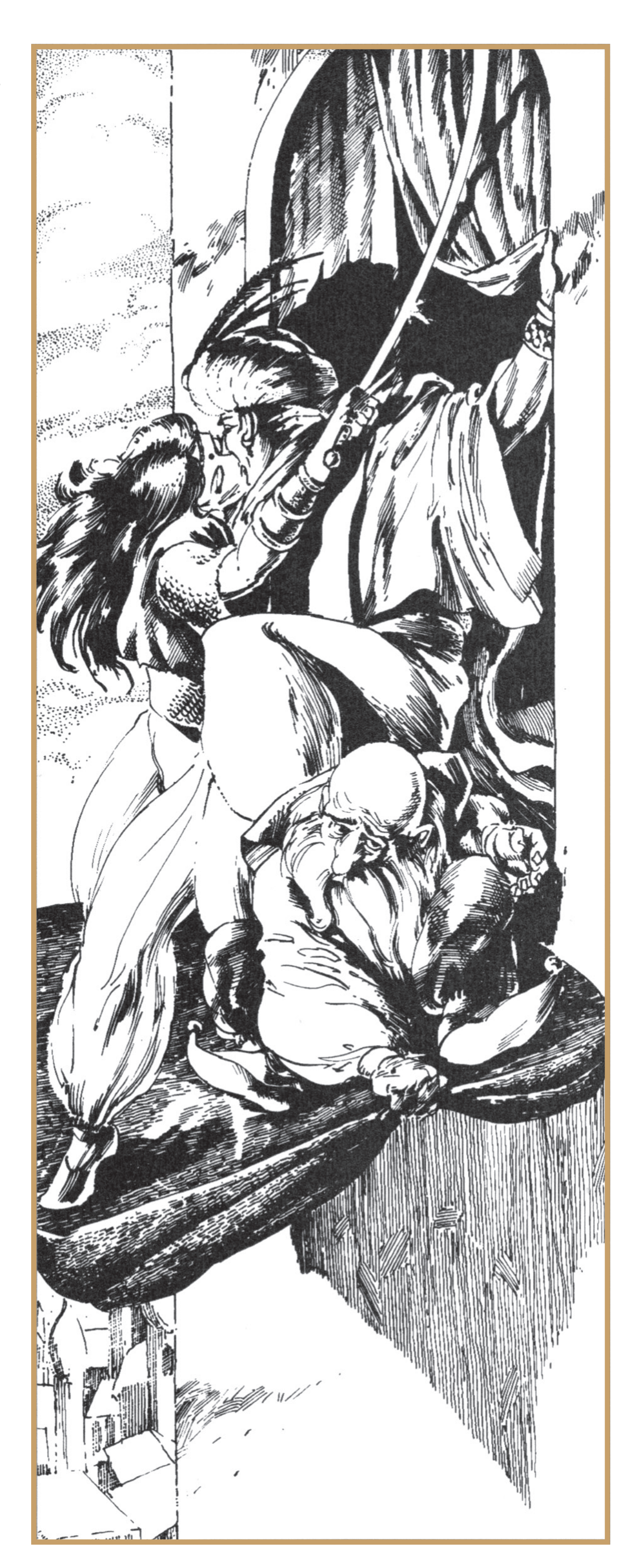
Ne pas posséder la compétence marchandage revient au même que rater le jet de compétence. Par exemple, si l'acheteur n'a pas la compétence, et que le vendeur rate son jet de compétence, le prix normal s'applique.

Si les PJ sont ensemble, un seul d'entre eux peut marchander pour un objet particulier ; un marchand ne recommencera pas avec un autre personnage joueur. De plus, le prix d'un objet déterminé par le marchandage s'appliquera toute la journée. Il est inutile de revenir tenter sa chance avant le lendemain matin. Si le personnage souhaite acheter un autre objet du même type, le prix précédent s'applique automatiquement. Un personnage peut marchander immédiatement pour un autre type d'objet, mais ne pourrait pas, par exemple, tenter d'acheter une seconde gourde le même jour et au même marchand pour un prix plus intéressant.

Au choix du MD, les marchands peuvent décider de ne pas marchander avec un PJ qui semble ne pas avoir sur lui la somme correspondant au prix demandé (« Pourquoi les marchands devraient-ils gaspiller leurs efforts pour un sans-le-sou qui n'a aucune intention d'acheter ? »). « Montrez-moi votre argent » est une réponse courante aux tentatives de marchandage d'un acheteur douteux.

Les bazars débordent de toutes sortes d'objets, dont certains sont rares et étranges, tels qu'une armure importée des royaumes septentrionaux ou, à l'occasion, un automate capable de servir le café. Si un objet n'est pas listé au chapitre 6, le MD devra fixer un prix normal, lui ajouter 50 % pour déterminer le prix demandé, et soustraire 25 % du prix normal pour obtenir le prix négocié. Par exemple, un ensemble de belles tasses cristallines pourrait avoir un prix normal de 100 po. Le prix demandé sera de 150 po et le prix négocié de 75 po.

Le marchandage doit apporter davantage de couleur locale aux aventures sur la Terre du destin, et les jets de compétence être accompagnés d'un jeu de rôle approprié. Le MD ne devra pas laisser ce processus dominer la campagne, ni la ralentir.





Mendicité

Les personnages possédant cette compétence peuvent se faire passer pour des mendiants convaincants et se procurer nourriture, petite monnaie et avantages similaires. Les mendiants ne deviennent jamais riches, mais chaque emploi réussi de cette compétence rapporte suffisamment d'argent pour satisfaire les besoins fondamentaux d'un personnage au style de vie *misérable* pour une journée (voir la table 22 au chapitre 6 du *GdM*). Les personnages non joueurs octroient toujours un petit quelque chose aux mendiants efficaces. Les personnages joueurs ne sont jamais affectés par ce stratagème ; ils réagissent comme ils l'entendent aux personnages possédant la compétence mendicité.

Cette compétence permet aux personnages de se faire automatiquement passer pour des mendiants ; leur véritable statut est dissimulé. Un jet de compétence détermine si le personnage reçoit effectivement de l'argent ou de la nourriture. Les personnages qui mendient auprès du même PNJ plus d'une fois subissent un modificateur cumulatif de –2 pour chaque tentative après la première. L'emplacement modifie également le jet de compétence. Dans les petites agglomérations, les mendiants s'exposent à une pénalité de –2, et le long des routes commerciales cette pénalité devient –5. Les tentatives d'utilisation de la compétence mendicité échouent automatiquement dans les régions sauvages, dans le désert et en mer. Aucune pénalité ne s'applique à la mendicité en ville.

Mendier n'est pas un bon moyen de devenir riche ou puissant. Cela peut cependant s'avérer utile en tant que mascarade. Les personnages qui souhaitent être « invisibles » savent que les mendiants sont souvent ignorés en public. Sur une place bondée, un clochard se fond dans la foule ou devient une source d'agacement sans visage, comme le bourdonnement d'une mouche. Mais même les mouches doivent choisir avec soin les endroits où elles traînent. Dans le mauvais lieu, tel que la cour d'un palais, de tels insectes risquent d'être mis dehors ou écrasés sans ménagement.

Orfèvrerie

Les personnages possédant cette compétence sont capables de travailler avec art l'argent, le cuivre, l'or, l'étain, le laiton et autres métaux tendres. Ils produisent les objets métalliques, esthétiques et utiles, communs à tous les bazars : lampes à huile, cafetières, vases, plateaux, etc.

Un jet de compétence réussi a pour résultat un objet utile de grande qualité. Un échec peut indiquer qu'un artisan a façonné quelque chose d'affreux et d'impropre à la vente. Plus fréquemment (et pour les PJ), l'échec signifie qu'un objet a malgré tout une apparence attrayante, mais présente un défaut ou une fragilité, qui se révèle lorsqu'il est mis à l'épreuve (par exemple, la cafetière fuit, une poignée se brise, et ainsi de suite).

Les personnages dotés d'un talent artistique (compétence) lié au travail des métaux obtiennent un bonus de +1. Bien que l'orfèvrerie permette aux personnages de façonner le fer ou l'acier avec quelque habileté, elle ne leur accorde pas la capacité de fabriquer des armes ou armures efficaces. L'orfèvre pourra tenter de réparer une armure métallique non magique, mais un jet de compétence raté entraînera la destruction de l'armure (les personnages cherchant à faire réparer leur armure ne devraient s'adresser à un artisan de ce type qu'en dernier recours ; les armuriers sont bien plus compétents dans ce domaine).

Prouesse martiale

Les personnages disposant de cette compétence peuvent se livrer à une impressionnante démonstration de prouesse martiale sans combattre le moins du monde – épées virevoltant à une vitesse inouïe, dagues filant dans les airs, flèches fendant des pastèques en deux. L'individu doit utiliser une arme avec laquelle il est déjà compétent, mais la spécialisation martiale n'a pas d'effet supplémentaire. Le « spectacle » prend au moins un round. Ceux qui sont impressionnés sont obligés d'effectuer un test de moral (les résultats sont décrits ci-dessous).

Tout le monde ne se laisse pas influencer par les prouesses martiales. Les personnages doivent accorder leur attention avant que cette compétence puisse avoir un impact. Par exemple, ce talent peut s'avérer utile pour impressionner un garde aux portes de la ville, mais resterait sans effet contre une foule hurlante ou une bande de pillards du désert en train de charger.

De plus, les personnages qui possèdent cette compétence doivent être d'un niveau (ou dés de vie) égal ou supérieur à celui de leur public pour l'impressionner. Par exemple, les guerriers de faible niveau faisant tournoyer leur épée pourront en imposer auprès de gardes municipaux, eux aussi de faible niveau. Mais impressionner suffisamment la garde d'élite du sultan pour qu'elle les laisse passer représente une tout autre affaire. Les créatures d'un niveau supérieur à celui d'un individu utilisant prouesse martiale, ou possédant davantage de dés de vie, ne sont pas impressionnées ; elles n'effectuent pas de test de moral.

Résultats du test de moral : les personnages qui réussissent leur test de moral voient que l'individu possédant cette compétence manie habilement son arme ; sinon, ils ne sont pas affectés. Les personnages qui ratent leur test de moral réagissent d'une façon appropriée aux circonstances.



Si la situation n'est pas désespérée, et que la violence n'est pas inévitable, les personnages qui ratent leur jet essaieront probablement de parler à l'individu utilisant prouesse martiale ; sinon, ils se contenteront de reculer. Ils ne se rendront pas de prime abord, mais se rendront compte que cet individu n'est pas à prendre à la légère.

Dans certains cas, s'éloigner et discuter ne constituent pas des options viables. Par exemple, si les gardes de la trésorerie du sultan ratent leur jet, ils resteront à leur poste et demeureront disposés à combattre. Mais s'ils sont forcés à combattre, ils subiront une pénalité de –1 sur leurs attaques.

Les personnages joueurs ne sont pas affectés par les tests de moral. Si un individu possédant cette compétence tente d'impressionner un PJ, le MD devra fournir une évaluation franche de sa démonstration, en fonction de son niveau et de sa réussite. Par exemple, le MD pourra dire : « Elle a l'air de savoir drôlement bien se servir de son épée. Ton PJ pourrait peut-être avoir le dessus dans un combat loyal », ou « Ce fils de chameau noir semble avoir appris à manier l'épée en observant les bouffons sur la place du marché ». C'est alors au joueur de décider comment son PJ réagit.

Toilette

La toilette est la capacité à donner à quelqu'un d'autre la meilleure apparence possible – peau propre, cheveux bien coupés et un teint pratiquement impeccable. Cette compétence est généralement du domaine des barbiers (voir chapitre 3).

La toilette prend environ une heure, et après cela le client gagne un bonus de +2 aux réactions lors de rencontres s'il a affaire à des individus de sa propre race. Le même bonus s'applique quand le client interagit avec les génies (ces derniers apprécient toujours d'être face à un suppliant d'apparence soignée). L'effet dure deux jours après la toilette (un seul jet de réaction est cependant nécessaire pour un individu donné rencontré pendant cette période).

Associée à la compétence déguisement, la compétence toilette permet aux personnages de déguiser tout aussi bien les autres qu'eux-mêmes. Toutes les modifications concernant le déguisement s'appliquent, comme indiqué dans la table 37 du *Manuel des joueurs*.

Vigilance

Les personnages possédant la compétence vigilance ont le sommeil léger ; ils sont toujours sur le qui-vive et conscients de leur environnement immédiat. Ils obtiennent deux avantages importants.

Premièrement, s'ils sont tirés de leur sommeil (au cours d'une attaque nocturne, par exemple), ils peuvent réagir immédiatement, comme s'ils étaient déjà éveillés. À condition qu'une arme soit à portée de main (une jambiya placée sous l'oreiller, par exemple), ils peuvent même attaquer pendant le round au cours duquel ils s'éveillent. Aucun test de compétence n'est nécessaire. Cette capacité n'affecte cependant pas le sommeil magique, tel que celui engendré par un sort de *sommeil* ou une magie similaire.

Deuxièmement, les personnages possédant la compétence vigilance peuvent détecter et prévenir les effets de la capacité d'« attaque sournoise » des voleurs. Si un voleur attaque dans le dos une cible possédant la compétence vigilance, et que cette cible n'est pas, par ailleurs, impliquée dans un combat, la cible a droit à un test de compétence. Si le jet échoue, l'attaque sournoise se produit normalement. Si le jet réussit et que la cible n'a pas l'initiative, l'attaque sournoise se produit, mais le voleur subit une pénalité de –2 sur son attaque (les bonus aux dégâts s'appliquent malgré tout). Si le jet réussit et que la cible a l'initiative, elle peut pivoter sur elle-même et attaquer immédiatement le roublard, ce qui fait perdre à ce dernier tous les bonus d'attaque sournoise et les multiplicateurs de dégâts.









Chapitre 5

Les périls de l'aventure

Zakhara est une terre aux merveilles et aux richesses inégalées, mais qui présente également de multiples dangers. Ce chapitre décrit quelques-uns des périls qui guettent les aventuriers, de la nature déchaînée au mystérieux mauvais œil.

Bien que sa terre puisse être rude, le destin sourit souvent à ceux qui sont dans le besoin. Ce chapitre décrit aussi comment les personnages peuvent faire appel au destin au moment où tout semble perdu. Si elle répond, cette force toute-puissante pourra leur fournir une échappatoire alors que toute fuite semblait impossible, un moyen de survivre quand la mort semblait imminente et que les vautours ont commencé à tournoyer dans le ciel au-dessus d'eux.

Les armures sous le climat brûlant de Zakhara

Certains étrangers – en particulier les personnages au visage pâle venus du Nord lointain – ont surnommé Zakhara « le monde brûlant ». Que l'environnement soit celui d'une ville, de la mer, du désert ou de la jungle, la Terre du destin est uniformément chaude de jour, surtout pendant les mois d'été. Seules les hautes montagnes du nord de Zakhara permettent d'échapper au soleil de plomb du midi, mais elles présentent à leur tour de nouvelles difficultés, telles qu'un terrain dangereux et des pentes escarpées.

La chaleur omniprésente du jour façonne tous les aspects de la vie sur la Terre du destin. Le repos (ou au moins le ralentissement des affaires) est courant au milieu de la journée. Les bazars sont actifs tôt le matin et en fin d'après-midi. Mais entre-temps ils peuvent être vides, en dehors de quelques marchands somnolents et de barbiers à demi fous faisant étinceler leur lame au soleil.

La concession la plus évidente au climat se reflète dans l'habillement. Des robes amples sont préférées aux vêtements moulants. Plus important du point de vue du jeu, la chaleur affecte également l'armure choisie par un Zakharien. Les lourdes armures de plates courantes dans le Nord lointain constituent ici une rareté, utilisée occasionnellement comme tenue d'apparat ou de cérémonie, voire jamais. Le harnois plain métallique, enserrant le corps de



la tête aux pieds, est inconnu du Zakharien ordinaire ; les quelques exemplaires existants sont des objets de collection, obtenus pour leur magie ou à titre de curiosité.

La raison de cet état de fait est simple : une armure lourde rend les mouvements difficiles et même dangereux sous un climat chaud. Les étrangers qui insistent pour porter ce type d'armure se mettent souvent à tituber et finissent par s'évanouir d'épuisement. Même avec un entraînement « approfondi », un homme en armure de plates sera moins efficace sur la Terre du destin qu'un autre ayant choisi son armure avec plus de prudence.

Au cours de leurs aventures dans la campagne Al-Qadim™, les personnages portant une armure plus efficace qu'un cuir clouté ou une armure annelée (autrement dit, donnant une CA supérieure à 7) subissent une pénalité aux jets d'attaque, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. Cette pénalité est de –1 par point de classe d'armure au-dessus de 7. En conséquence, un personnage ayant une CA de 6 subit une pénalité de –1 à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de compétence et de caractéristique, et un personnage ayant une CA de 5 une pénalité de –2 aux mêmes jets. Un guerrier en armure de plates équipé d'un bouclier, qui a une CA de 2, subit une pénalité de –5 aux jets indiqués ci-dessus.

Ces pénalités ne s'appliquent qu'aux classes d'armure directement dues à l'équipement porté. Les classes d'armure naturelles ne sont pas affectées. Par exemple, un homme-lézard à Zakhara conserve une CA de 5. Il ne subit aucune pénalité à moins de revêtir une armure lourde, auquel cas il subira une pénalité de –1 pour chaque point d'amélioration.

Les bonus dus à la magie d'une armure plutôt qu'à son poids ou à sa résistance n'interviennent pas non plus dans cette pénalité. Par exemple, si Fatima revêt une *armure de cuir +2*, sa classe d'armure devient 6, mais elle ne subit aucune pénalité. Si elle porte un *harnois +4*, sa classe d'armure effective devient –2, mais elle subit la même pénalité qu'un personnage portant un harnois normal : –5. En d'autres termes, un personnage portant une armure magique ne subit pas de pénalité plus lourde que celle encourue par un individu vêtu d'une armure normale du même type.

Daraks et rondaches (règle optionnelle)

Daraks et rondaches sont de très petits boucliers légers (voir le chapitre 6 pour plus de détails). Contrairement aux boucliers plus encombrants, ils n'aggravent pas la classe d'armure d'un personnage. Par exemple, un cavalier du désert vêtu d'une armure de cuir clouté et portant un darak ne subit pas de pénalité du fait de sa classe d'armure. Si le même cavalier échange le darak contre un bouclier normal, la pénalité sera de –1.

Survivre dans le désert

Les déserts de la Terre du destin présentent un paysage variable : vastes océans de dunes, affleurements rocheux ou steppes verdissant brièvement avec les pluies printanières. Toutes ces régions ont un point commun, une qualité qui en fait des déserts : elles manquent d'eau. Même la steppe, occasionnellement verdoyante, est sèche dans son ensemble, et ne fait qu'appâter ses habitants par d'intenses mais brèves averses saisonnières.

Dans la campagne Al-Qadim, les aventuriers traversant un terrain désertique doivent impérativement se préoccuper de trouver de l'eau. Les groupes ou individus bien approvisionnés, capables de survivre dans le désert, peuvent être moins inquiétés par la chaleur, mais tous les personnages joueurs risquent, au bout du compte, de se perdre dans le désert et de succomber à la déshydratation.

Tableau 6 : classe d'armure et pénalités

Type d'armure	CA	Pénalité
Aucune	10	0
Bouclier seul	9	0
Armure de cuir	8	0
Armure matelassée	8	0
Cuir + bouclier	7	0
Matelassée + bouclier	7	0
Cuir clouté	7	0
Armure annelée	7	0
Cuir clouté + bouclier	6	–1
Annelée + bouclier	6	–1
Brigandine	6	–1
Armure d'écailles	6	–1
Armure de peau	6	–1
Armure lamellaire	6	–1
Brigandine +bouclier	5	–2
Écailles + bouclier	5	–2
Peau + bouclier	5	–2
Lamellaire + bouclier	5	–2
Cotte de mailles	5	–2
Mailles + bouclier	4	–3
Armure feuilletée	4	–3
Armure à bandes	4	–3
Plates de bronze	4	–3
Feuilletée + bouclier	3	–4
Bandes + bouclier	3	–4
Plates de bronze + bouclier	3	–4
Armure de plates	3	–4
Plates + bouclier	2	–5
Harnois	2	–5
Harnois + bouclier	1	–6
Harnois plain	1	–6
Harnois plain + bouclier	0	–7





Déshydratation

L'individu moyen, sur la Terre du destin, doit consommer environ quatre litres d'eau fraîche par période de 24 heures pour conserver une activité normale. Un personnage relativement inactif (par exemple assis, au repos ou endormi) n'a besoin que de deux litres. En restreignant leur activité à l'ombre ou en ne voyageant que de nuit, les personnages peuvent diviser par deux leurs besoins quotidiens : un individu actif n'aura besoin que de deux litres et un inactif de seulement un litre. Les personnages encombrés doublent leur besoin en eau, de sorte qu'un personnage actif a besoin de boire huit litres et un inactif quatre litres.

Les personnages possédant la compétence survie dans le désert s'en tirent mieux que les autres sur terrain désertique (voir « Survie » au chapitre 6 du *Manuel des joueurs*). Avec un jet de compétence réussi, ils peuvent trouver ou se procurer quatre litres d'eau par jour. Cette eau est généralement de qualité médiocre – une flaque sous une croûte de boue séchée, par exemple – mais suffit pour survivre. En conséquence, un personnage possédant cette compétence a d'honnêtes chances de rester en vie s'il est perdu dans le désert, mais ne peut pas grand-chose pour les autres. Dans les zones particulièrement sèches et désolées, des pénalités peuvent s'appliquer sur la compétence survie dans le désert (au gré du MD).

La déshydratation se reflète par une perte de Constitution. Elle commence le premier jour au cours duquel un personnage ne reçoit pas la quantité d'eau nécessaire, avec les effets suivants :

Tableau 7 : déshydratation

Eau consommée par jour	Perte de Constitution
Besoins remplis	Aucune
La moitié ou plus des besoins	1d4
Moins de la moitié des besoins	1d6

Les pertes de Constitution sont cumulatives sur plusieurs jours consécutifs de déshydratation. Les qualités liées à la Constitution chutent en conséquence : ajustement aux points de vie, choc métabolique, survie à la résurrection, résistance au poison et vitesse de régénération. Chaque fois que l'ajustement aux points de vie d'un personnage diminue d'un point, ses points de vie diminuent également – d'un nombre égal au niveau du personnage (pour les personnages multiclassés ou à classes jumelées, choisir la classe au niveau le plus élevé). Ainsi, si Hakim est un voleur du 6e niveau, il perdra 6 points de vie chaque fois que son ajustement aux points de vie se réduit d'un point. Un personnage dont la Constitution tombe à 0 ou moins est mort, avec des chances de survie à la résurrection de 25 %.

Les personnages déshydratés récupèrent 1d8 points de Constitution pour chaque jour au cours duquel leurs besoins en eau sont remplis, jusqu'à atteindre leur maximum habituel. Les points de vie perdus à cause de la déshydratation sont récupérés de façon normale.

Les personnages se déplaçant la nuit doivent trouver un abri pour se reposer pendant le jour (une tente ou un rocher en surplomb suffira). Ceux qui ne trouvent pas d'abri doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison afin de se reposer correctement. Les personnages incapables de bien se reposer ne peuvent mémoriser leurs sorts ni récupérer de points de vie.

Animaux : l'eau constitue également une préoccupation pour les animaux dans la chaleur du désert. Ceux qui ne reçoivent pas la quantité indiquée sur le tableau ci-dessous succombent à la déshydratation.

Tableau 8 : déshydratation des animaux

Taille de l'animal*	Besoins quotidiens
Minuscule (60 cm ou moins)	0,5 litre
Petite (1,20 m ou moins)	2 litres
Taille humaine (1,20 à 2,10 m)	4 litres
Grande (2,10 à 3,60 m)	16 litres
Énorme (3,60 à 7,50 m)	32 litres
Titanesque (7,50 m et plus)	64 litres

* Selon les définitions du *Bestiaire monstrueux*.

Éléphants et chevaux sont de grandes créatures, et comme tels ont besoin de boire 16 l d'eau par jour. Les chameaux et quelques autres créatures natives du désert constituent une exception à cette règle. À condition d'être bien hydraté et nourri au départ, un chameau peut passer jusqu'à une semaine sans subir les effets néfastes de la déshydratation. Le huitième jour, cependant, les effets normaux de la déshydratation se font sentir.

À la fin de chaque journée pendant laquelle un animal n'obtient pas la quantité d'eau nécessaire à ses besoins, il y a 10 % de chances pour qu'il meure. Ces chances sont cumulatives, et augmentent de 10 % à chaque jour successif. Le jour où un animal boit à nouveau toute l'eau qui lui est nécessaire, il est complètement réhydraté ; les futurs jets servant à vérifier la mort par déshydratation commencent à 10 %.

Vent et sable

La déshydratation n'est pas le seul ennemi de ceux qui voyagent à travers le désert. De grands vents peuvent soulever sable et poussière et en faire une tempête suffocante et aveuglante à l'effet abrasif aussi bien sur les individus que sur leurs biens. Les personnages pris sans protection dans une telle tempête subissent 1d2 points de dégâts par round. De plus, ils doivent effectuer un jet de





sauvegarde contre les baguettes ; ceux qui échouent sont aveuglés (comme par le sort) pendant 1d6 tours. Une tente ou un rocher en surplomb offre une protection suffisante contre la tempête, tout comme se coucher face contre terre avec une étoffe sur les yeux, le nez et la bouche. D'autre part, le sort *protection contre les projectiles normaux* et une magie similaire peuvent protéger l'individu, à moins que la tempête ne soit d'origine magique.

En plus d'infliger les dégâts indiqués ci-dessus, les tempêtes de sable peuvent enterrer vivants les personnages, qui finissent par étouffer. Certains sorts qui déclenchent des glissements de sable ou déplacent les dunes ont le même effet (voir le chapitre 8 pour plus de détails sur ces sorts). Les personnages enterrés vivants par une tempête du désert peuvent s'extraire du sable en 1d3 rounds. Ceux qui le sont par une avalanche de sable (qu'elle soit naturelle ou causée par un sort) peuvent se dégager en 1d6 rounds, sauf mention contraire dans la description du sort.

S'extraire d'une masse de sable n'est pas une mince affaire. Pour chaque round passé à creuser vers la surface, le personnage doit effectuer un test de Force ainsi qu'un test de Constitution. Un test de Force réussi réduit d'un round le temps nécessaire pour se dégager ; l'échec n'a aucun effet. Par contre, un test de Constitution raté entraîne la perte d'1d4 points de Constitution, tandis qu'un jet réussi n'a aucun effet positif ou négatif pour le personnage. Un individu dont la Constitution est réduite à 0 ne peut bouger. Si aucune aide ne lui est apportée, le personnage paralysé suffoquera en 1d10 rounds.

Un certain nombre de variables peuvent cependant retarder la suffocation, parmi lesquelles les sorts et objets magiques qui réduisent ou éliminent le besoin de respirer. La compétence endurance permet à un personnage d'effectuer un test de Constitution tous les deux rounds plutôt qu'à chaque round, mais n'affecte pas les tests de Force exigés.

À condition de savoir où creuser, d'autres personnages peuvent sauver un individu enterré vivant. Pour chaque round pendant lequel ils creusent, les sauveteurs réduisent d'une unité le nombre de rounds nécessaires pour dégager la victime. Le temps d'excavation est le même quel que soit le nombre de personnages qui creusent. Les sauveteurs pourront dégager un individu incapable de bouger dont la Constitution est tombée à 0.

La Constitution perdue pendant qu'un personnage est enterré vivant sera récupérée au rythme d'un point par tour. Les points de vie ne sont pas affectés par la Constitution perdue de cette manière. Il est impossible de récupérer davantage de points de Constitution que le maximum habituel du personnage.

Faire appel au destin

Il n'existe aucun autre destin que le destin qui nous est donné.
— Proverbe zakharien

À Zakhara, la destinée est la force qui guide et façonne l'existence de chacun, et tous les Zakhariens connaissent son pouvoir. Est-elle une déesse ? La déesse de tous les dieux ? La puissance qui gouverne les génies ? Ou simplement une force omniprésente dépassant toute compréhension ? C'est aux sha'irs et aux prêtres de débattre de cette question. Pour les autres, ce qui importe n'est pas de savoir qui est la destinée, mais ce qu'elle fait. Elle est la tisseuse du temps, produisant des fils de l'avenir et les mêlant à des fils du passé. Elle fournit gracieusement la base de toutes les victoires, et sert de justification à toutes les défaites. Elle n'excuse cependant pas les personnages qui ne s'efforcent pas de réussir ; leur avenir est entre leurs propres mains, pas seulement dans celle de la destinée. Qu'on gagne ou qu'on perde, elle est toujours présente, suprême médiatrice et gardienne de l'avenir.

Déshydratation, tempêtes aveuglantes, glissements de terrain qui enterrent les personnages vivants – ce ne sont que quelques-uns des périls affrontés par les personnages sur la Terre brûlante du destin. Mais la destinée n'est pas sans merci. Les personnages qui se retrouvent dans des situations désastreuses et potentiellement mortelles peuvent appeler la destinée à l'aide. Elle pourra sourire à ceux qui l'appellent, mais peut aussi tourner en leur défaveur. La plupart des Zakhariens essaient d'éviter de se placer dans des situations où ils auront besoin de ce type d'intervention divine.

Comment faire appel au destin

Pour faire appel au destin, un personnage doit être dans une position où sa survie est, au mieux, douteuse. Par exemple, un personnage sans arme, encerclé par une meute de panthères affamées, serait dans une situation suffisamment désespérée. De même qu'un individu coincé dans une impasse par un contingent furieux de la garde du sultan. De même qu'un personnage pris au piège dans un puits, dans lequel un mage de la flamme est sur le point de lancer une boule de feu, ou un personnage tombant d'un tapis volant à 800 m d'altitude. Il est préférable que la situation soit une question de vie ou de mort.

Faire appel au destin exige un jet de pourcentage. Si le résultat est 01 ou 02, le destin intervient en faveur du personnage. Si le résultat est de 96 ou plus, la main du destin se tourne contre le demandeur (les résultats sont décrits ci-dessous).



Les clercs réguliers constituent une exception. Eux aussi effectuent un jet de pourcentage, mais ils ont de meilleures chances de succès, quelle que soit leur foi personnelle ou leur place dans la hiérarchie religieuse. Quand un pragmatiste, un éthicien ou un moraliste fait appel au destin, les chances de succès du clerc sont égales à 20 moins son niveau d'expérience, avec un minimum de 2 % (le destin favorise la jeunesse). Si le résultat est de 98 ou plus, la main du destin se tourne contre le demandeur. Les clercs qui en réchappent seront sages de faire un don supplémentaire à leur église ; une somme s'élevant à mille fois le niveau d'expérience du clerc devrait suffire.

Un individu devrait rarement faire appel au destin, au maximum une fois par semaine. Chaque appel supplémentaire pendant la même semaine augmente de 5 % les chances pour que le destin se retourne contre le demandeur (au choix du MD). Si les personnages-joueurs ont tendance à faire appel au destin chaque fois qu'ils sont en difficulté, cette pénalité est chaudement recommandée.

La réponse du destin

Si le destin intervient en faveur d'un personnage, le MD a la responsabilité de trouver une quelconque bonne fortune qui donnera au moins à ce personnage une chance de s'en sortir. Par exemple, dans le cas des panthères, le clair de lune pourrait soudain se refléter sur la lame d'une vieille arme, enterrée comme par hasard dans le sable à proximité. Dans le cas de la garde municipale, un gradé pourrait subitement s'écrier : « Imbéciles ! Prenez le prisonnier vivant ! » Pour le personnage sur le point d'être incinéré dans un puits, quelques pierres pourraient se détacher de la paroi, révélant un petit passage dans le flanc du puits. Et pour le personnage en chute libre, un grand aigle pourrait voler à proximité, permettant au personnage de s'y agripper et de ralentir sa chute. Ou un djinn qui passait par là pourrait s'intéresser à ce mortel filant dans les airs, et se mettre à négocier les termes d'un sauvetage. Si le mortel hésite, le djinn pourra même le sauver lorsqu'il est sur le point de s'écraser au sol.

À tout le moins, un personnage à qui le destin sourit devrait se voir accorder un bonus de +4 à un jet de sauvegarde immédiat – voire un jet de sauvegarde là où aucun ne serait ordinairement autorisé. Sinon, le personnage pourra recevoir un bonus de +4 pour une attaque immédiate (pratique pour un personnage encerclé par des tueurs).







Quoi qu'il arrive, le MD ne devra pas fournir au personnage un sauvetage automatique – mais uniquement les matériaux bruts à l'aide desquels il pourra survivre. Par exemples, si les panthères devaient subitement tomber raides mortes, ce serait excessif. La main du destin fonctionne un peu comme les intrigues des vieux feuilletons cinématographiques des années 20 : le héros semble perdu sans le moindre espoir, mais lorsqu'une nouvelle bobine commence, un moyen d'en réchapper apparaît miraculeusement, permettant à sa périlleuse saga de continuer.

Si le destin se tourne contre le demandeur, ce dernier subit une pénalité de –4 à tous ses jets de sauvegarde, attaques, tests de compétence et autres jets aléatoires pendant les six prochains tours. Bien entendu, dans une situation vraiment désespérée, le personnage risque de mourir avant que ces six tours soient écoulés. Tel est le risque encouru par celui qui tente le destin.

Le mauvais œil (règle optionnelle)

Orgueil et réussite peuvent s'avérer dangereux dans la campagne Al-Qadim™, en particulier pour un personnage qui se vante ouvertement. Quand les Zakhariens reçoivent un compliment, il leur arrive souvent de protester et de minimiser leurs talents, de peur qu'un génie jaloux ne les entende et ne les ensorcelle par le mauvais œil. Le mauvais œil est la capacité d'attirer l'infortune sur autrui – de la simple contrariété à la tragédie – d'un seul regard. Presque tous les génies sont réputés pour posséder ce pouvoir. Ils n'ont pas besoin de se tenir devant un personnage pour l'utiliser, mais peuvent le surveiller de loin.

En termes de jeu, le mauvais œil n'est pas magique à proprement parler, même si la magie peut parfois l'invoquer ou l'empêcher. Le mauvais œil est plutôt une part courante et ordinaire de la vie dans un monde où les génies sont légion et où les esprits élémentaires cherchent continuellement à causer des problèmes.

La règle qui suit vise à refléter le danger qu'il y a à se montrer trop fier dans un environnement arabisant. Si les personnages-joueurs reçoivent des louanges et n'y réagissent pas avec humilité et modestie, ils doivent effectuer un test de Sagesse. Celui qui rate son jet a rendu un génie jaloux, et se retrouve affligé du mauvais œil.

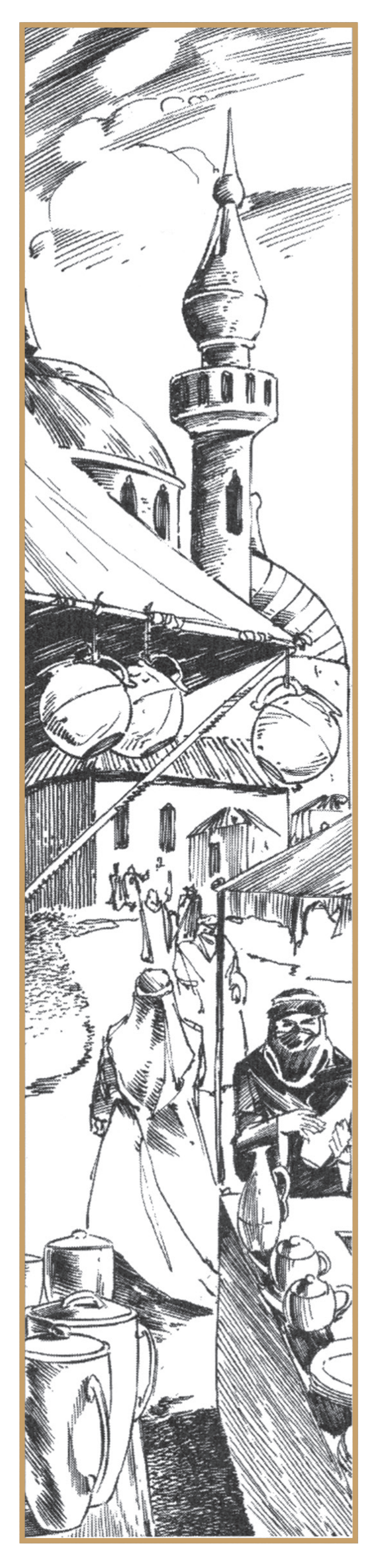
On peut dire que ni le destin ni la fortune ne sourient aux personnages affligés du mauvais œil. Ils deviennent infortunés et malchanceux. Tous leurs jets de sauvegarde subissent une pénalité de –2, de même que leurs tests de compétence et de caractéristique. Les créatures nouvellement rencontrées sont au mieux indifférentes, jamais amicales. Les inconnus sentent que quelque chose ne va pas chez la « victime », mais plutôt que de la sympathie, ils éprouvent de la méfiance. Les gouvernements locaux considèrent quiconque est affligé du mauvais œil comme sournois ; les affaires de la victime pourront être inspectées sur un soupçon d'escroquerie. Les membres du clergé local voient la victime comme potentiellement dangereuse, et pourront fouiller dans ses affaires ou même refuser de lui offrir l'hospitalité.

Un personnage affligé du mauvais œil ne peut être guéri que par *délivrance de la malédiction* ou *croisade*. Le sort *détournement du mauvais œil* peut protéger un personnage de cette affliction (même un fanfaron invétéré), mais le sort n'est d'aucune utilité une fois le personnage affligé.

Comme indiqué ci-dessus, cette règle est optionnelle ; le MD peut décider de ne pas pénaliser les PJ présomptueux. Malgré cela, les personnages-joueurs peuvent devenir la proie de cette mystérieuse force d'une autre façon : en étant la cible d'*attraction du mauvais œil*, l'inverse du sort *détournement du mauvais œil*.







Chapitre 6

Au bazar

Ce chapitre détaille l'équipement utile et intéressant disponible à l'achat dans la plupart des bazars de Zakhara. De nombreux objets courants dans d'autres pays constituent ici des raretés, tandis que des objets représentant ailleurs des curiosités sont souvent banals sur la Terre du destin.

Chaque article répertorié dans ce chapitre s'accompagne de trois prix. « D » représente le prix demandé, à partir duquel commence la négociation. « N » est le prix normal, tandis que « A » représente le prix d'ami. Seuls les roublards marchands (membres d'un profil de voleur) et les personnages possédant la compétence marchandage peuvent obtenir de l'équipement à prix d'ami.

Comme indiqué au chapitre 4, le marchandage est optionnel ; si le MD n'autorise pas cette compétence dans la campagne, tous les personnages sauf les roublards marchands devront acheter les objets au prix normal. De façon similaire, un MD peut décider de n'autoriser marchandage et négociation des prix que dans quelques cas. Il pourra ainsi réduire le temps passé, par exemple, à équiper un groupe d'aventuriers au début de la campagne.

Les prix sont donnés en monnaie standard d'AD&D® : cuivre, argent et or. Les pièces d'électrum et de platine ne sont pas couramment disponibles sur la Terre du destin. Si un personnage possède de ces pièces inhabituelles, elles s'échangeront au taux indiqué au chapitre 6 du *Manuel des joueurs*. Sur la Terre du destin, les pièces de cuivre sont communément appelées *sous*, les pièces d'argent sont des *dirhams*, et les pièces d'or des *dinars*.

Les objets propres à la Terre du destin (et par conséquent inconnus des étrangers) sont détaillés après les listes de prix.

Listes d'équipement

Vêtements

Objet	Coût		
	D	N	A
Abaya ordinaire	1 po	7 pa	5 pa
Abaya somptueuse	22 po	15 po	11 po
Agal ordinaire	5 pa	4 pa	3 pa
Agal serti de joyaux	60 po	40 po	30 po
Babouches, cuir	4 po	3 po	2 po
Babouches, soie	15 po	10 po	5 po
Babouches, tissu	3 pc	2 pc	1 pc



Objet	Coût		
	D	N	A
Blouse	9 pa	6 pa	4 pa
Bottes d'équitation	5 po	3 po	2 po
Bottes souples	2 po	1 po	5 pa
Bracelet de cheville ordinaire	15 po	10 po	5 po
Bracelet de cheville travaillé	60 po	40 po	30 po
Broche ordinaire	15 po	10 po	8 po
Broche travaillée	75 po	50 po	38 po
Caftan brodé	45 po	20 po	15 po
Caftan ordinaire	15 pa	1 po	7 pa
Calotte	1 pa	7 pc	6 pc
Cape, fourrure	75 po	50 po	40 po
Cape, laine	15 po	10 po	8 po
Cape, tissu	12 pa	8 pa	6 pa
Cape, velours	100 po	65 po	38 po
Ceinture ou écharpe de tissu	3 pa	2 pa	1 pa
Ceinture	5 pa	3 pa	2 pa
Chapeau de feutre	3 pa	2 pa	1 pa
Chapeau, fez	2 pa	1 pa	5 pc
Chausses de cuir	3 pa	2 pa	15 pc
Chausses de soie	3 po	2 po	15 pa
Chemise de coton	8 pa	6 pa	5 pa
Chemise de soie	12 po	8 po	6 po
Corset	5 po	3 po	2 po
Djellaba	12 po	8 po	6 po
Dolman	8 pa	6 pa	5 pa
Épingle	9 po	6 po	4 po
Étui pour dague ordinaire	4 pc	3 pc	2 pc
Étui pour dague travaillé	20 po	13 po	9 po
Fourreau (toutes épées)	6 po	4 po	3 po
Gandoura	12 pa	8 pa	6 pa
Gantelets de cuir	2 po	1 po	5 pa
Gantelets de fauconnier	4 po	3 po	2 po
Gilet	9 pa	6 pa	4 pa
Keffieh de coton	3 pc	2 pc	1 pc
Keffieh de soie	10 po	7 po	6 po
Ombrelle de coton	5 pa	4 pa	3 pa
Ombrelle de soie	6 po	5 po	3 po

Objet	Coût		
	D	N	A
Pantalon	3 po	2 po	15 pa
Robe brodée	30 po	20 po	15 po
Robe ordinaire	14 pa	9 pa	7 pa
Sandales	7 pc	5 pc	4 pc
Tchador	8 pa	6 pa	5 pa
Turban	2 pa	1 pa	5 pc
Veste courte, brodée	15 po	10 po	8 po
Veste courte, ordinaire	9 pa	6 pa	4 pa
Veste de soie	120 po	80 po	60 po
Voile, coton	8 pc	5 pc	2 pc
Voile, soie	9 po	6 po	4 po

Nourriture et logement

Objet	Coût		
	D	N	A
Ail (gousse)	2 pa	1 pa	7 pc
Banquet (par personne)	15 po	10 po	7 po
Café (la tasse)	2 pc	1 pc	1 pc
Chambre d'auberge, bonne (jour)*	7 po	5 po	4 po
Chambre d'auberge, ordinaire (jour)*	7 pa	5 pa	4 pa
Chambre d'auberge, pauvre (jour)*	7 pc	5 pc	4 pc
Chambre en ville, bonne (mois)	60 po	40 po	30 po
Chambre en ville, ordinaire (mois)	30 po	20 po	15 po
Chambre en ville, pauvre	8 pa	6 pa	3 pa
Confiserie (la pièce)	3 pa	2 pa	9 pc
Fourrage et écurie, bête exotique (jour)	6 po	4 po	3 po
Fourrage et écurie, chameau (jour)	7 pa	4 pa	2 pa
Fourrage et écurie, cheval (jour)	1 po	5 pa	3 pa
Fromage blanc	3 pa	2 pa	1 pa
Fromage sec	5 pa	4 pa	3 pa
Fruits (un repas)	4 pa	3 pa	2 pa
Koumis (pichet de 2 l)	3 pa	2 pa	1 pa
Lait de chamelle (pichet de 2 l)	1 pa	7 pc	5 pc
Lait de chèvre (pichet de 2 l)	1 po	7 pa	5 pa
Légumes (un repas)	5 pa	4 pa	2 pa
Miel (le litre)	7 pa	5 pa	3 pa
Œufs (pièce)	2 pc	1 pc	1 pc
Pain (miche)	7 pc	5 pc	3 pc
Poisson frais (un repas)**	3 pa	2 pa	1 pa
Poisson salé (un repas)	2 pa	1 pa	7 pc
Repas, bons (par jour)	7 pa	5 pa	4 pa
Repas, ordinaires (par jour)	4 pa	3 pa	2 pa
Repas, pauvres (par jour)	2 pa	1 pa	5 pc
Sorbet	2 pc	1 pc	1 pc
Soupe	7 pc	5 pc	4 pc
Viande fraîche (un repas)	5 pa	3 pa	2 pa
Viande salée (un repas)	3 pa	2 pa	1 pa
Vin supérieur (pichet de 2 l)	2 po	1 po	8 pa





Vin, bon (pichet de 2 l)	6 pa	4 pa	3 pa
Vin, ordinaire (pichet de 2 l)	3 pa	2 pa	1 pa
Volaille (un repas)	3 pa	2 pa	1 pa

* Pour les séjours de plus d'une semaine, le prix baisse d'un niveau : remplacez le prix demandé par le prix normal, et le normal par le prix d'ami. Pendant les jours saints ou autres festivités, la demande accrue fait monter le prix des chambres : normal devient demandé, prix d'ami devient prix normal.

** Uniquement disponible dans les ports maritimes.

Provisions domestiques et produits en gros

Objet	Coût		
	D	N	A
Beurre (la livre)	3 pa	2 pa	1 pa
Bois de chauffage (par jour)	1 pa	8 pc	5 pc
Charbon (par jour)	1 pa	7 pc	4 pc
Dattes (la livre)	3 pa	2 pa	1 pa
Épices divers (la livre)	2 po	1 po	7 pa
Figues (la livre)	3 pa	2 pa	1 pa
Herbes (la livre)	7 pc	5 pc	4 pc
Noix (la livre)	15 pa	1 po	8 pa
Noix de coco (la douzaine)	6 pa	4 pa	3 pa
Œufs (la centaine)	10 pa	8 pa	6 pa
Œufs (la douzaine)	1 pa	7 pc	6 pc
Olives (la livre)	1 po	8 pa	5 pa
Peaux ordinaires (la centaine)	60 po	40 po	30 po
Peaux rares (la dizaine)	30 po	20 po	15 po
Peaux tannées (la centaine)	2 po	1 po	7 pa
Poisson salé (la centaine)	2 po	1 po	7 pa
Raisins secs (la livre)	3 pa	2 pa	1 pa
Rations sèches (semaine)	15 po	10 po	7 po
Riz (la livre)	2 pa	1 pa	5 pc
Sel (la livre)	2 pa	1 pa	5 pc
Soie brute (rouleau de 9 m)	80 po	60 po	45 po
Sucre brut (la livre)	2 po	1 po	7 pa
Tissu de coton (rouleau de 18 m)	2 po	1 po	7 pa
Tissu, brocart (rouleau de 9 m)	36 po	25 po	17 po
Tissu, laine (rouleau de 18 m)	20 po	10 po	8 po
Tissu, velours (rouleau de 9 m)	60 po	40 po	30 po
Vaisselle, couverts	2 pa	1 pa	7 pc
Vaisselle, porcelaine	15 pa	1 po	7 pa
Verres (jeu de quatre)	1 po	7 pa	5 pa
Vin ordinaire (fût de 950 l)	15 po	10 po	7 po
Vin, bon (fût de 950 l)	30 po	20 po	13 po

Animaux

Objet	Coût		
	D	N	A
Âne, mulet ou mule	12 po	8 po	6 po
Autruche	45 po	30 po	22 po
Bélier	6 po	4 po	3 po
Bovin, bœuf de labour	20 po	15 po	11 po
Bovin, taureau	30 po	20 po	15 po
Bovin, vache	15 po	10 po	8 po
Bovin, veau	8 po	5 po	4 po
Buffle d'eau	15 po	10 po	8 po
Chameau d'élevage	70 po	45 po	30 po
Chameau de guerre	150 po	100 po	80 po
Chameau de montagne	90 po	60 po	45 po
Chameau du désert	75 po	50 po	40 po
Chat domestique	2 pa	1 pa	5 pc
Cheval de guerre léger	225 po	150 po	112 po
Cheval de guerre moyen	340 po	225 po	175 po
Cheval de selle	110 po	75 po	55 po
Chèvre	2 po	1 po	7 pa
Chien de chasse	28 po	17 po	13 po
Chien de garde	40 po	25 po	20 po
Chien de guerre	30 po	20 po	15 po
Chien domestique	5 pa	3 pa	1 pa
Cigogne	1 po	7 pa	5 pa
Cochon	5 po	3 po	2 po
Cygne	7 pa	5 pa	4 pa
Éléphant de guerre	600 po	400 po	300 po
Éléphant de trait	225 po	150 po	110 po
Faucon (dressé)	1 200 po	800 po	600 po
Félin chasseur (panthère)	7 500 po	5 000 po	4 000 po
Mouton	3 po	2 po	1 po
Oie	8 pc	5 pc	4 pc
Oiseau chanteur	2 po	1 po	7 pa
Oiseau chanteur dressé	20 po	10 po	7 po
Paon	1 po	5 pa	3 pa
Perdrix	1 pa	5 pc	3 pc
Pigeon chercheur de terre	90 po	60 po	45 po
Pigeon décoratif (ou comestible)	2 pc	1 pc	1 pc
Pigeon voyageur	150 po	100 po	75 po
Pintade	3 pc	2 pc	1 pc
Poney	45 po	30 po	23 po
Poulet	4 pc	2 pc	2 pc
Sanglier	15 po	10 po	7 po
Singe dressé	120 po	80 po	60 po
Singe, petit	12 po	8 po	6 po

Sellerie et harnachement

Objet	Coût			Poids
	D	N	A	(kg)
Barde en mailles, cheval	3 000 po	2 000 po	1 500 po	32
Barde en osier, cheval	210 po	140 po	110 po	23
Barde en osier, éléphant	600 po	400 po	300 po	68
Barde lamellaire, cheval	1 500 po	1 000 po	800 po	32





Objet	Coût			Poids
	D	N	A	(kg)
Barde lamellaire, éléphant	4 500 po	3 000 po	2 400 po	95
Barde matelassée, chameau	225 po	150 po	110 po	32
Barde matelassée, cheval	225 po	150 po	115 po	28
Barde matelassée, éléphant	675 po	450 po	345 po	82
Bride et mors	21 pa	15 pa	12 pa	1,4
Couverture de selle	4 pa	3 pa	2 pa	2
Demi-barde en osier, cheval	180 po	120 po	90 po	9
Demi-barde en osier, éléphant	300 po	200 po	150 po	34
Demi-barde lamellaire, cheval	750 po	500 po	375 po	14
Demi-barde lamellaire, éléphant	2 250 po	1 500 po	1 150 po	45
Demi-barde matelassée, chameau	120 po	80 po	60 po	14
Demi-barde matelassée, cheval	150 po	100 po	75 po	11
Demi-barde matelassée, éléphant	450 po	300 po	225 po	34
Fers à cheval et ferrage	2 po	1 po	7 pa	4,5
Harnais pour charrette	3 po	2 po	15 pa	4,5
Howdah[1] ordinaire	45 po	30 po	21 po	34
Howdah travaillé	450 po	300 po	210 po	43
Joug pour bœuf ou buffle	4 po	3 po	2 po	9
Licou	7 pc	5 pc	4 pc	*
Litière ordinaire, chameau	12 po	8 po	6 po	16
Litière travaillée, chameau	120 po	80 po	60 po	23-32
Sacoches de selle, grandes	6 po	4 po	3 po	4
Sacoches de selle, petites	4 po	3 po	2 po	2
Selle de bât, chameau (kharj)	2 po	1 po	5 pa	7
Selle de bât, cheval	7 po	5 po	3 po	7
Selle de cavalier	15 po	10 po	7 po	16

* Ces articles ont un poids négligeable. Dix d'entre eux pèsent 500 g.
[1] Howdah : sorte de palanquin sanglé sur le dos d'un éléphant.

Moyens de transport

Objet	Coût		
	D	N	A
Barge	750 po	500 po	375 po
Barija	7 500 po	5 000 po	3 750 po
Caboteur (« boyer »)	10 000 po	7 500 po	5 000 po
Canoë de roseaux	45 po	30 po	25 po
Caraque	15 000 po	10 000 po	7 500 po
Caravelle	20 000 po	15 000 po	10 000 po
Chaise à porteurs	150 po	100 po	75 po
Chaloupe, grande (qarib)	75 po	50 po	38 po
Chaloupe, petite (dunij)	40 po	30 po	22 po
Char	300 po	200 po	150 po
Chariot à bœufs	90 po	60 po	45 po
Charrette à poney ou mule			
Curragh	750 po	500 po	375 po
Dromon	30 000 po	20 000 po	15 000 po
Galion	100 000 po	60 000 po	50 000 po





Objet	Coût D	N	A
Grande galère	60 000 po	40 000 po	30 000 po
Litière ordinaire	120 po	80 po	60 po
Litière, grande	200 po	160 po	120 po
Pirogue à balancier	90 po	60 po	45 po
Radeau	150 po	100 po	75 po
Rame de galère	15 po	10 po	7 po
Rame ordinaire	3 po	2 po	1 po
Roue de chariot ou charrette	8 po	5 po	3 po
Sambouk	15 000 po	10 000 po	7 500 po
Voile	30 po	20 po	15 po
Zaroug	5 000 po	3 500 po	2 000 po

Articles divers

Objet	Coût D	N	A	Poids (kg)
Aiguille à coudre	7 pa	5 pa	4 pa	*
Balance de marchand	3 po	2 po	1 po	0,5
Bourse de ceinture, grande	2 po	1 po	7 pa	0,5
Bourse de ceinture, petite	1 po	7 pa	5 pa	0,25
Bouteille de verre	15 po	10 po	7 po	*
Briquet	7 pa	5 pa	4 pa	*
Broc en fer	7 pa	5 pa	3 pa	1
Cadenas, bon	150 po	100 po	75 po	0,5
Cadenas, excellent	300 po	200 po	150 po	0,5
Cadenas, de maître	1 200 po	800 po	600 po	0,5
Cadenas, mauvais	30 po	20 po	15 po	0,5
Cadenas, médiocre	30 po	20 po	15 po	0,5
Cadenas, supérieur	600 po	400 po	300 po	0,5
Carquois	12 pa	8 pa	6 pa	0,5
Chaîne, légère (30 cm)	4 po	3 po	2 po	0,5
Chaîne, lourde (30 cm)	6 po	4 po	3 po	1,5
Chandelle	2 pc	1 pc	1 pc	*
Cire à cacheter (la livre)	15 pa	1 po	7 pa	*
Cithare	150 po	100 po	75 po	
Clepsydre	600 po	400 po	300 po	90
Cloche	2 po	1 po	7 pa	*
Coffre, grand	3 po	2 po	1 po	12
Coffre, petit	2 po	1 po	7 pa	5
Corde de chanvre (les 15 m)	2 po	1 po	7 pa	9
Corde de soie (les 15 m)	15 po	10 po	7 po	4
Coussin (siège)	3 pa	2 pa	1 pa	0,5
Craie	2 pc	1 pc	1 pc	*
Eau de rose (la fiole)	6 pa	4 pa	3 pa	*
Échelle de 3 m	5 pc	3 pc	2 pc	1
Encre (la fiole)	12 pa	8 pa	6 pa	*
Étui à carreaux d'arbalète	2 po	1 po	7 pa	0,5
Étui à carte ou à parchemin	12 pa	8 pa	6 pa	0,25
Flûte (pipeau)	7 po	5 po	3 po	0,5
Grappin	1 po	8 pa	6 pa	2
Hameçons	2 pa	1 pa	7 pc	**
Huile à feu grégeois (flasque)	15 po	10 po	7 po	0,5
Huile à lampe (flasque)	8 pc	6 pc	4 pc	0,5
Khôl (la boîte)	5 pc	3 pc	2 pc	*
Lanterne à capuche	10 po	7 po	5 po	1
Lanterne, fanal	225 po	150 po	110 po	23
Livre, journal de bord	9 po	6 po	5 po	0,5
Livre, paraboles religieuses	10 po	7 po	5 po	0,5
Livre, tables mathématiques	10 po	7 po	5 po	0,5
Longue-vue	750 po	500 po	400 po	0,5
Loupe	75 po	50 po	40 po	*
Miroir d'argent, petit	30 po	20 po	15 po	*
Miroir métallique, petit	15 po	10 po	7 po	*
Narguilé	300 po	200 po	100 po	14
Objet sacré	25 po	25 po	25 po	*
Outils de voleur	45 po	30 po	22 po	0,5
Outre à eau (4 l)	12 pa	8 pa	6 pa	0,5
Palan	7 po	5 po	4 po	2,5
Panier, grand	4 pa	3 pa	2 pa	0,5
Panier, petit	7 pc	5 pc	4 pc	*
Papier (la feuille)	3 pa	2 pa	1 pa	**
Papyrus (la feuille)	2 pa	1 pa	7 pc	**
Parchemin (la feuille)	1 po	7 pa	5 pa	**
Parfum (la fiole)	7 po	5 po	4 po	*
Pierre à aiguiser	2 pc	1 pc	1 pc	0,5
Sablier	35 po	25 po	20 po	0,5
Sac à dos	3 po	2 po	15 pa	1
Sac, grand	3 pa	2 pa	1 pa	0,25
Sac, petit	7 pc	5 pc	4 pc	*
Samovar	300 po	200 po	100 po	23
Savon (la livre)	8 pa	5 pa	4 pa	*
Sceau ou chevalière	8 po	5 po	4 po	*
Seau	7 pa	5 pa	4 pa	1,5
Sifflet	12 pa	8 pa	6 pa	*
Tambour	30 po	20 po	15 po	2
Tapis, 0,90 x 1,50 m	3 po	2 po	15 pa	2
Tapis, 1,20 x 1,80 m	6 po	4 po	3 po	4
Tapis, 1,50 x 2,10 m	12 po	8 po	6 po	7
Tapis, 1,80 x 2,70 m	24 po	16 po	12 po	15
Tente, grande	35 po	25 po	20 po	9
Tente, pavillon	150 po	100 po	75 po	23
Tente, petite	7 po	5 po	4 po	4,5
Toile (le m²)	6 pa	4 pa	3 pa	0,5
Tonneau, barrique (530 l)	12 po	8 po	6 po	64
Tonneau, grand (190 l)	6 po	4 po	3 po	23
Tonneau, petit (115 l)	3 po	2 po	15 pa	14
Torche	2 pc	1 pc	1 pc	0,5

* Ces articles ont un poids négligeable. Dix d'entre eux pèsent 500 g.
** Ces articles ne pèsent quasiment rien et ne doivent pas être pris en compte dans l'encombrement à moins d'en porter des centaines.





Armes

La liste ci-dessous comprend les armes familières couramment disponibles à Zakhara. Le chapitre 6 du *Manuel des joueurs* présente ces articles ainsi que de nombreux autres, détaillant leur facteur de vitesse, leur poids et les dégâts qu'ils infligent. Si une arme apparaît dans le *Manuel des joueurs* mais pas ici, elle est considérée comme « exotique ». En admettant qu'un acheteur puisse la trouver sur la Terre du destin, elle coûte 10 fois la somme habituelle.

Les armes indiquées comme « nouvelles » sont spécifiques à Zakhara. Bien qu'elles puissent paraître curieuses à des étrangers, elles sont courantes sur la Terre du destin.

Objet		**Coût**	
	D	**N**	**A**
Arbalète légère	50 po	35 po	25 po
Carreau	2 pa	1 pa	7 pc
Arbalète lourde	75 po	50 po	40 po
Carreau	3 pa	2 pa	1 pa
Arc court composite	105 po	75 po	60 po
Arc court	45 po	30 po	22 po
Flèches légères (12)	4 pa	3 pa	2 pa
Arc long composite	150 po	100 po	75 po
Arc long	105 po	75 po	60 po
Arme d'hast, doloire	9 po	6 po	5 po
Arme d'hast, hallebarde	15 po	10 po	8 po
Arme d'hast, pique	7 po	5 po	4 po
Bâton*	-	-	-
Couteau	7 pa	5 pa	4 pa
Coutelas	3 po	2 po	1 po
Dague	3 po	2 po	1 po
Épée à deux mains	75 po	50 po	40 po
Épée bâtarde	37 po	25 po	20 po
Épée courte	15 po	10 po	8 po
Épée longue	21 po	15 po	12 po
Épée, cimeterre	20 po	15 po	10 po
Épée, kopesh	15 po	10 po	8 po
Épieu	12 pa	8 pa	6 pa
Faucille	9 pa	6 pa	4 pa
Fléau de cavalier	12 po	10 po	7 po
Fléau de fantassin	21 po	15 po	12 po
Fléchette barbelée	2 pa	1 pa	7 pc
Fléchette	7 pa	5 pa	4 pa
Fouet	2 pa	1 pa	7 pc
Fronde	7 pc	5 pc	4 pc
Bille	2 pc	1 pc	1 pc
Pierre	-	-	-
Fustibale	3 pa	2 pa	1 pa
Gourdin*	-	-	-
Hache d'armes	7 po	5 po	4 po
Hachette ou hache de jet	2 po	1 po	7 pa
Javelot	7 pa	5 pa	4 pa
Knout	2 po	1 po	7 pa
Lance de cavalerie légère	9 po	6 po	5 po
Lance de cavalerie moyenne	15 po	10 po	8 po
Marteau de guerre	3 po	2 po	1 po
Masse de cavalier	7 po	5 po	4 po
Masse de fantassin	12 po	8 po	6 po
Morgenstern	15 po	10 po	8 po
Pic de cavalier	10 po	7 po	5 po
Pic de fantassin	12 pa	8 pa	6 pa
Sarbacane	7 po	5 po	4 po

* Un gourdin ou bâton ordinaire ne coûte rien ; il suffit de trouver un morceau de bois adapté. Les décorations (sculpture, incrustation de gemmes, peinture) ont des coûts très variables.

Armures

Objet		**Coût**		**Poids**
	D	**N**	**A**	**(kg)**
Armure à bandes	300 po	200 po	150 po	16
Armure annelée	150 po	100 po	75 po	14
Armure d'écailles	180 po	120 po	95 po	18

Nouvelles armes de Zakhara

Objet		**Coût**		**Poids**	**Taille**	**Type**	**Facteur de vitesse**	**Dégâts**	
	D	**N**	**A**	**(kg)**				**P-M**	**G**
Aiguillon à éléphant (ankus)	4 po	3 po	2 po	2	M	P/C	6	1d4	1d4
Jambiya	6 po	4 po	3 po	0,5	P	P/T	3	1d4	1d4
Katar (dague perforante)	4 po	3 po	2 po	0,5	P	P	2	1d3+1	1d3
Rasoir	5 pa	4 pa	3 pa	0,5	P	T	2	1d2	1d2
Faux	15 po	10 po	8 po	7	G	T	8	1d10+2	2d6
Épée, sabre d'abordage	18 po	12 po	9 po	2	M	T	5	1d6	1d8
Épée, grand cimeterre	90 po	60 po	40 po	7	G	T	9	2d8	4d4
Griffes du tigre (bagh-nakha)	6 pa	4 pa	3 pa	0,5	P	P	2	1d2	1d2
Tufenk	21 po	14 po	10 po	2	G	*	9	*	*

* Voir la description de l'arme



Objet	Coût			Poids
	D	N	A	(kg)
Armure de cuir clouté	30 po	20 po	15 po	11
Armure de cuir	7 po	5 po	4 po	7
Armure de peau	22 po	15 po	12 po	14
Armure feuilletée	120 po	80 po	60 po	18
Armure lamellaire	150 po	100 po	75 po	14
Armure matelassée	6 po	4 po	3 po	5
Bouclier, darak ou targe	2 po	1 po	7 pa	1
Bouclier, écu	9 po	7 po	6 po	4,5
Bouclier, pavois	15 po	10 po	7 po	7
Bouclier, rondache	4 po	3 po	2 po	2
Brigandine	180 po	120 po	95 po	16
Casque	45 po	30 po	22 po	2
Cotte de mailles	115 po	75 po	60 po	20

Services

Objet	Coût		
	D	N	A
Bain	4 pc	3 pc	2 pc
Barbier, rasage	3 pa	2 pa	1 pa
Barbier, soins	3 po	2 po	1 po
Barbier, toilette	3 pc	2 pc	1 pc
Crieur (par jour et annonce)	5 pa	4 pa	2 pa
Cuisinier (par jour)	1 po	7 pa	5 pa
Danseuse/danseur (la représentation)	4 po	3 po	1 po
Guide, dans la nature (par jour)	5 po	3 po	2 po
Guide, en ville (par jour)	3 pa	2 pa	1 pa
Lessive (par paquet)	3 pc	2 pc	1 pc
Ménestrel (la représentation)	5 po	3 po	
Messager, en ville (par message)	2 pa	1 pa	7 pc
Pleureuse (par enterrement)	3 pa	2 pa	1 pa
Porteur (par 1,5 km)	7 pc	5 pc	4 pc
Porteur de lanterne ou torche (par nuit)	3 pa	2 pa	1 pa
Porteur de litière (par jour)	1 po	7 pa	5 pa
Secrétaire (par lettre)	3 pa	2 pa	1 pa

Esclaves*

Objet	Coût		
	D	N	A
Artiste	90 po	60 po	45 po
Combattant/garde	90 po	60 po	45 po
Courtisan/courtisane	90 po	60 po	45 po
Domestique	60 po	40 po	30 po
Eunuque	60 po	40 po	30 po
Ouvrier	30 po	20 po	15 po
Porteur	30 po	20 po	15 po
Spécialiste**	900 po	600 po	300 po

* Là où les autorités locales l'autorisent. Vérifiez auprès du gouvernement régional avant l'achat.

** Comprend les individus possédant des talents monnayables, y compris les compétences telles que navigation, tissage ou façonnage de vêtements. Les « types d'aventuriers » peuvent être vendus à ce prix par niveau de compétence, mais sont souvent démarqués et vendus comme un autre type d'esclave, du fait de leur tendance à s'échapper et/ou conduire des rébellions.

Description de l'équipement

Cette section décrit quelques-uns des articles inhabituels que l'on peut acheter à Zakhara. Les articles couramment disponibles ailleurs et ceux décrits dans le *Manuel des joueurs* n'y figurent pas.

Vêtements

Abaya : la robe traditionnelle du désert, de coupe simple et ample. La plupart des abayas sont monochromatiques – le noir, le brun et le blanc constituant les couleurs les plus appréciées. La quantité et le type des broderies sur les ourlets reflète le luxe relatif du vêtement ; les meilleures abayas sont bordées de fils d'or. Certaines peuvent être faites de tissu teint et de couleurs vives, en particulier celles qui sont destinées aux jours de fête et aux occasions spéciales. L'abaya est serrée à la ceinture par une écharpe de tissu et a d'amples manches ouvertes. Elle est traditionnellement portée avec un keffieh (tissu couvrant la tête) et un agal.

Agal : cordon ou groupe de cordons conçu pour maintenir fermement le keffieh (carré de tissu) sur la tête. Les versions basiques sont simplement constituées de cordons de chanvre, mais les agals plus élaborés sont en soie, certains étant bordés de pierres semi-précieuses et saupoudrés d'or.

Bracelet de cheville : bracelet ample porté aux chevilles, généralement en argent. Les bracelets de cheville constituent une forme courante de vanité féminine à Zakhara. Les versions les plus élaborées sont en or et munies de clochettes. Même dans les régions fortement moralistes, le tintement des bracelets de chevilles se fait entendre, annonçant l'approche d'une femme à la mode dont la seule partie du corps visible sera peut-être ses pieds. Les clercs de la foi morale voient d'un mauvais œil ce type de vanité, mais aucun dictat de l'église ne l'interdit.

Caftan : vêtement d'extérieur ample descendant jusqu'aux chevilles, serré à la ceinture par une écharpe de tissu. La plupart des caftans sont en coton, mais les versions plus riches sont en soie ou en brocard, et cousues de riches broderies.

Djellaba : une lourde « abaya d'hiver » portée par-dessus l'abaya traditionnelle, et généralement faite de laine ou de feutre. La djellaba tombe jusqu'au sol et est habituellement moins décorative que l'abaya portée dessous.



Dolman : robe ample tombant jusqu'au sol et à manches longues, similaire à l'abaya mais préférée dans les zones urbaines comme forme courante d'habillement.

Fez : chapeau de feutre rond pour hommes, qui ressemble à un cône court et tronqué. Un gland à peu près aussi long que le chapeau pend du sommet. La plupart des fez mesurent environ 15 cm de haut et sont rouges à gland noir.

Gandoura (ou dishdasha) : une simple tunique, généralement portée par les fermiers et marchands pauvres. Sa longueur varie : elle peut descendre jusqu'aux genoux ou aux chevilles, et la gandoura est fermée par une ceinture, un cordon ou une écharpe.

Keffieh : le tissu traditionnel qui sert de couvre-chef à la plupart des hommes et femmes de Zakhara. Sa longueur et son style varient selon la tribu et la ville d'origine, et parfois selon la famille. Le keffieh est tenu en place par l'agal.

Tchador : robe féminine couvrant tout le corps, munie d'une capuche et d'une partie couvrant le visage qui peut dissimuler même les yeux de celle qui la porte (de petits trous permettent à la femme de voir l'extérieur, mais empêchent quiconque de voir son visage). Les femmes des régions contrôlées par les moralistes portent couramment ce vêtement en public. Le tchador d'une femme non mariée est blanc, tandis que celui d'une femme mariée est noir, et celui d'une veuve rouge.

Turban : longue bande de tissu enroulée autour de la tête pour produire le turban commun dans de nombreuses villes de la Terre du destin. S'il est enroulé autour d'une calotte, le turban forme une sphère aplatie. S'il est enroulé autour d'un fez ou autre support, le turban est plus haut, plus rond et plus impressionnant. Le tissu est souvent maintenu en place par une épingle ou broche, distinctive si le porteur est d'un statut social élevé.

Nourriture et logement

Koumis : boisson à base de lait de jument fermenté, le koumis (kou-miss) est très fort. Il est interdit dans les régions contrôlées par les moralistes.

Repas : ils varient selon le prix et le type, les repas les plus coûteux s'avérant plus variés et plus frais. Un dîner de bonne qualité peut être constitué de riz couvert d'une généreuse portion de mouton, de figues, de dattes et d'olives fraîchement cueillies, et se terminer par des confiseries au miel. Un dîner plus ordinaire (dans un bourg ou une ville) serait un simple ragoût de viande, accompagné de pain et suivi de fruits. Un dîner pauvre n'est constitué que de riz, éventuellement accompagné de dattes, de fruits séchés, de quelques abats ou d'un morceau de viande séchée.

Sorbet : à Zakhara, c'est une boisson sucrée aux fruits. Elle est souvent vendue par des marchands ambulants parcourant les rues des grandes villes, une cuve de sorbet glacé sur le dos, et servant le sorbet dans une tasse.

Vin, esprit de vin : boisson forte. L'esprit de vin est un vin vieilli dans la chaleur du désert ou les neiges de montagne jusqu'à ce que l'eau se soit évaporée ou ait gelé, laissant derrière elle une substance plus puissante. Comme tous les breuvages alcooliques ou fermentés, l'esprit de vin est interdit dans les régions moralistes.

Animaux

Chameaux : ces animaux irascibles sont soumis aux mêmes variations de qualité que les chevaux, indiquées à l'article « Qualité de l'équipement » au chapitre 6 du *Guide du maître* (le propriétaire obtient les mêmes bénéfices pour un chameau de grande qualité, et subit les mêmes pénalités pour une bête de mauvaise qualité). Un chameau blanc est considéré comme signe de bonne fortune, et peut de ce fait rapporter 2 à 5 fois le prix indiqué.

Chameaux du désert et chameaux de montagne partagent les mêmes statistiques de jeu, indiquées dans le *Bestiaire monstrueux*. Les chameaux de montagne ont cependant de plus petits sabots, et bien qu'ayant le pas plus sûr en terrain accidenté, ne sont pas très utiles dans le désert.





Aucun type de chameau n'est adapté au combat à moins d'avoir été dressé comme chameau de guerre (même alors, c'est une monture obstinée et inconfortable). De plus, un chameau conçu pour la reproduction n'est généralement pas utilisé comme bête de somme.

Chevaux : les races plus grandes et plus lourdes de chevaux trouvées dans les pays moins civilisés ne sont pas adaptées à Zakhara. Du fait de leur taille, elles supportent moins les grandes chaleurs, et la plupart ne survivent pas. En conséquence, le « chevalier » des pays étrangers est doublement condamné, car sa propre armure lourde comme sa monture fatiguée constituent des handicaps sur la Terre du destin. Les races plus légères et plus agiles de chevaux sont couramment utilisées comme montures à Zakhara, et ne servent que rarement de bêtes de somme (elles sont trop précieuses pour un tel travail). Dans les déserts les plus sauvages et les plus arides de Zakhara, les chevaux s'avèrent peu pratiques.

Cigognes : la cigogne est un symbole de bonne fortune pour les populations urbaines, qui admirent sa fidélité, son apparence d'honnêteté et sa disposition à laisser de plus petits oiseaux nicher à proximité pour se sentir protégés. Les cigognes achetées dans un bazar sont élevées pour la vente, et jamais tuées.

Oiseaux chanteurs : des oiseaux chanteurs au plumage et à la voix variés abondent dans les jungles et sur les rivages de la Terre du destin. Ils constituent également des ornements appréciés dans les jardins urbains. Un oiseau chanteur peut être dressé pour chanter un air particulier, pour un coût supplémentaire.

Pigeons : des pigeons ou colombes ordinaires sont courants dans les jardins à titre décoratif. Le pigeon voyageur a été dressé pour revenir en un lieu particulier lorsqu'il est lâché. Le pigeon chercheur de terre a été dressé pour se diriger vers la terre ferme la plus proche, et est utilisé par les marins. Une fois lâché, ce pigeon s'envolera vers le ciel, puis utilisera son sens peu ordinaire de la géographie pour se diriger vers l'île ou le continent le plus proche dans un rayon de 240 km. Si rien de tel n'existe, l'oiseau reviendra vers le navire. Une fois que le pigeon touche terre, il n'est jamais revu par son propriétaire originel.



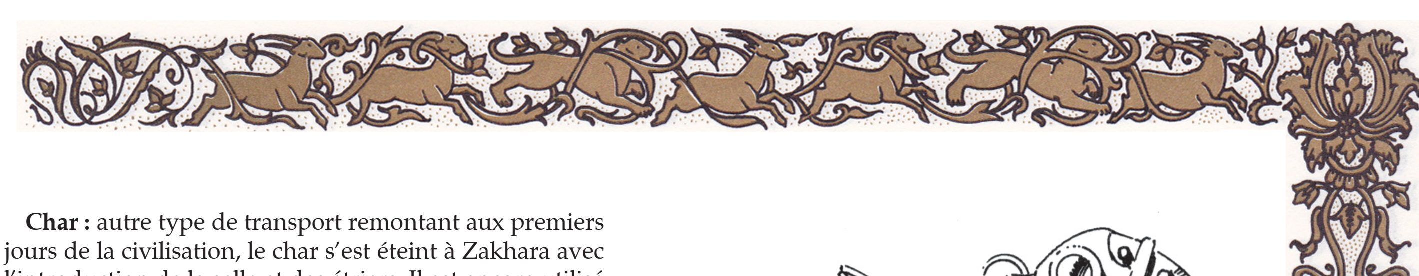
Singes : un petit singe constitue un animal de compagnie courant dans les villes, à la fois distrayant et très curieux. Les singes peuvent être dressés à accomplir des tâches simples. On en a vu emporter de petits objets de valeur, et selon la loi zakharienne, le maître est responsable des actes de son animal.

Moyens de transport

Barija : ce petit boutre (terme général désignant un navire) de 12 m navigue couramment le long des côtes, où il sert aux pêcheurs, aux pêcheurs de perles, aux marchands et aux pirates du rivage qui les pillent. Le navire est un petit caboteur fait de planches cousues (et non clouées). Il est dénué de château arrière. Doté d'une voile latine (triangulaire), il a une proue fuselée et une poupe également fuselée ou carrée. Le gouvernail peut être monté sur le côté ou à la poupe. Ce navire comporte habituellement un équipage de 10 hommes, mais peut aisément en porter quatre fois plus, ou 40 tonnes de cargaison. La barija a une vitesse de base de 3, une vitesse d'urgence de 6 et une navigabilité de 40 % quand il se déplace en vue des côtes. Au large, sa navigabilité tombe à 30 % (voir « Voyager sur l'océan » au chapitre 14 du *GdM*).

Canoë de roseaux : bateau facile à construire et courant le long des cours d'eau larges et dans les marais, ce canoë est fabriqué à partir de longues brassées de roseaux attachées avec du chanvre, et peut porter quatre personnes à bord de sa petite coque. C'est un navire de l'antiquité, qui n'est pas utilisé pour les déplacements sur de longues distances. Le canoë de roseaux peut parcourir 60 m par round, ou 3 km/h, et porter 230 kg de cargaison.

Chaloupes : ces petits bateaux sont transportés par des vaisseaux plus grands comme canots de sauvetage ou (plus couramment) pour rejoindre le rivage. La plus petite chaloupe s'appelle dunij ; elle peut contenir quatre passagers, parcourt 18 m par round ou 1,5 km/h et supporte une charge de 230 kg. La plus grande est le qarib ; elle peut contenir jusqu'à 15 passagers ou 900 kg de cargaison, avec la même vitesse de déplacement que le dunij. Certains qaribs peuvent être également équipés d'une voile latine, ce qui leur permet de se déplacer trois fois plus vite.



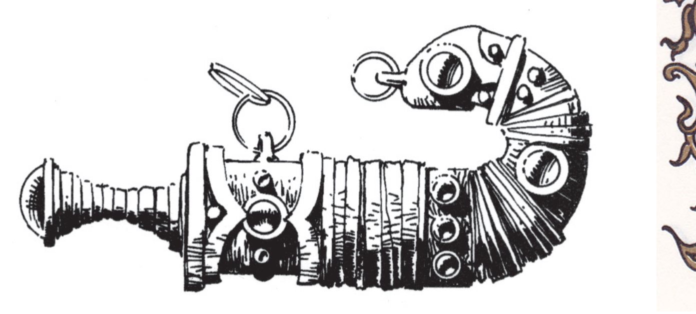
Char : autre type de transport remontant aux premiers jours de la civilisation, le char s'est éteint à Zakhara avec l'introduction de la selle et des étriers. Il est encore utilisé à l'occasion, mais surtout lors de processions ostentatoires et dans les villes. Il est souvent tiré par des éléphants ou des chameaux plutôt que par des chevaux.

Litières : ces moyens de transport pour riches sont de grandes couches plates munies de rideaux, portées par des serviteurs ou des esclaves. La litière ordinaire permet à un individu de s'étendre confortablement en étant porté par quatre personnes. La grande litière, qui peut contenir jusqu'à quatre passagers, est portée par 16 serviteurs ou esclaves, quatre à chaque coin.

Pirogue à balancier : c'est un grand canoë capable de prendre la mer et soutenu par un grand flotteur comme un catamaran. D'une longueur allant jusqu'à 15 m, le vaisseau peut porter un maximum de 20 combattants et contenir jusqu'à 900 kg de cargaison répartie sur sa longueur. Il se déplace à une vitesse maximale de 54 m par round, ou 3 km/h. En haute mer, certaines pirogues à balancier utilisent des voiles pour tripler leur vitesse de déplacement.

Sambouk : en dehors de la barija, le sambouk est le navire le plus courant de la Terre du destin. Large de 6 m, il est doté d'une quille de 22 m. L'équipage se compose de 15 à 20 marins. De plus, le sambouk peut transporter jusqu'à 80 passagers ou 90 tonnes de cargaison. Dénué de château arrière, il n'a qu'une plateforme surélevée. Ce navire est manœuvré à l'aide d'un gouvernail monté à la poupe et de voiles latines (triangulaires). Il est un peu plus fiable que la barija, sa navigabilité étant de 40 % dans toutes les eaux. La vitesse de base d'un sambouk est de 3, et sa vitesse d'urgence de 5.

Zaroug : le zaroug est un petit bateau, mais légèrement plus grand que la barija. Plutôt que d'avoir une poupe carrée, le zaroug est effilé aux deux extrémités. En moyenne, ce navire mesure 15 à 18 m de long. Il transporte un équipage de 15 à 20 hommes et peut également porter jusqu'à 60 tonnes de cargaison. Sa vitesse de base est de 5, sa vitesse d'urgence de 7 et sa navigabilité admirable : 50 % lorsqu'il navigue en vue des côtes. Compte tenu de ces qualités, le zaroug est l'embarcation favorite des petits marchands et des pirates côtiers. En haute mer, cependant, sa navigabilité chute vertigineusement à 30 %.



Armes zakhariennes

Aiguillon à éléphant : également appelé ankus, cet outil est avant tout conçu pour contrôler les éléphants et diriger leurs mouvements. Il peut aussi servir d'arme. Il existe deux types d'aiguillon aux qualités similaires : un ankus « de monte » dont le manche mesure 35 à 45 cm, et un ankus « pédestre » au manche long d'1,5 m.

Épée, grand cimeterre : cette arme est munie d'une énorme lame courbe. Elle est maniée le plus souvent par le bourreau du dirigeant local, raison pour laquelle elle est également surnommée « épée d'exécuteur ». Mortelle mais encombrante, une épée d'exécuteur est la meilleure arme à utiliser contre un adversaire incapable de se déplacer.

Épée, sabre d'abordage : cette épée comporte une longue lame légèrement incurvée et une garde en anse de panier. C'est l'arme de choix du corsaire et, à l'occasion, du roublard marchand prêt à l'abordage. En plus des dégâts indiqués, le sabre peut également faire bénéficier celui qui le manie d'un bonus de +1 à la parade (si cette règle optionnelle est utilisée) et peut augmenter les dégâts perforants à 1d3.

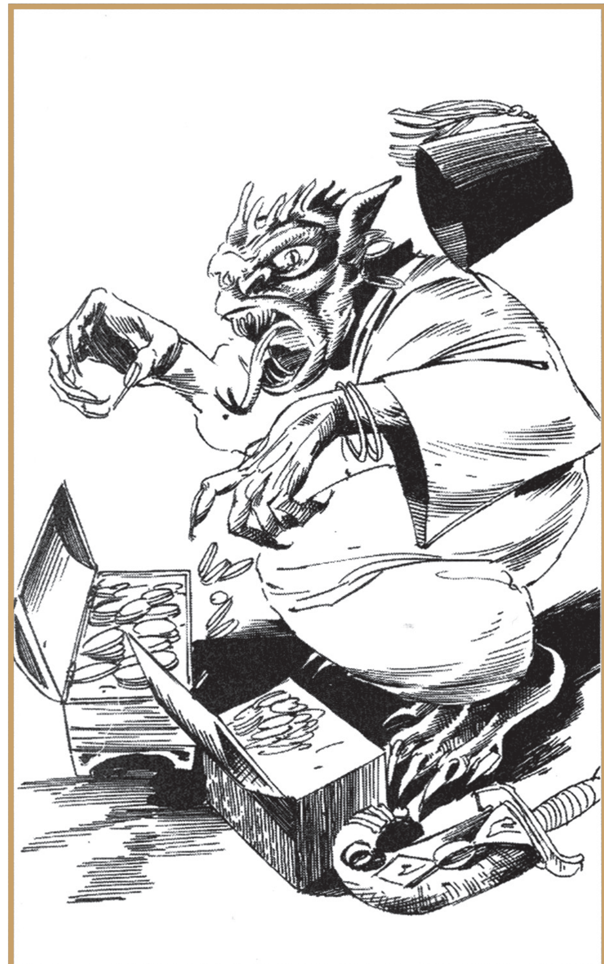
Faux : comme toute faux normale, celle-ci est constituée d'un long manche de bois surmonté d'une lame incurvée, souvent utilisée pour couper le foin. Dans ce cas, la lame peut être verrouillée en deux positions : 1) perpendiculaire au manche (position courante) et 2) tendue droite, parallèle au manche. Changer la position de la lame exige un round complet. En position 1, la faux peut être maniée efficacement par un personnage à cheval, à condition que le cavalier sache guider sa monture sans rênes. La faux est une arme à deux mains. En position 2, la lame peut être positionnée pour recevoir une charge.



Griffes du tigre : également appelée bagh-nakha, cette arme ressemble à un jeu de phalanges en laiton munies de pointes. Une série d'anneaux à pointes est enfilée sur les doigts du porteur (sauf le pouce). Quand le porteur serre le poing, une pointe se dresse sur chaque phalange. Cette arme est facile à dissimuler. Elle est essentiellement utilisée par les assassins, qui enduisent les pointes de poison.

Jambiya : cette dague courbe à double tranchant est l'outil couramment utilisé par les peuplades du désert. En plus d'être une arme de combat, elle sert de lame universelle et de couvert pour manger, à la fois couteau et fourchette. Contrairement à la dague occidentale standard, la jambiya est une mauvaise arme de jet ; sa portée maximale est de 1.

Katar : également appelé dague perforante, le katar est une arme courte, facile à dissimuler. Il diffère des autres dagues en ce que sa poignée est perpendiculaire à la lame, et non alignée, ce qui permet d'appliquer davantage de force. Le katar ne peut servir d'arme de jet.



Rasoir : outil du barbier, le rasoir n'est habituellement pas destiné à servir d'arme de combat. Mais du fait que les barbiers voient souvent leur existence prendre un tour étrange, ils peuvent être obligés de se défendre avec cet « outil de travail ».

Tufenk : simple sarbacane longue, le tufenk est utilisé pour projeter du feu grégeois sur une courte distance (à Zakhara, le feu grégeois est appelé « huile d'étoiles liquides » ou simplement « étoile liquide »). La portée maximale de cette arme est de 3 m. Le tufenk doit être tenu à deux mains, et repose habituellement sur une surface stable. Il faut un round pour allumer une fiole de feu grégeois ; au deuxième round, le feu est projeté sur une unique cible. Il inflige 2d6 points de dégâts au deuxième round et 1d6 aux troisième et quatrième rounds. La cadence de tir du tufenk est d'une attaque tous les trois rounds. C'est une arme peu maniable, et potentiellement dangereuse pour l'individu qui transporte l'huile. Quand il est utilisé comme arme de mêlée, les statistiques du tufenk sont les mêmes que celles d'un bâton.

Armures

Armure lamellaire : c'est un type d'armure d'écailles fait de plaques (lamelles) de métal se chevauchant et reliées par des anneaux de métal. Plus légère et moins coûteuse que l'armure d'écailles standard, la lamellaire est la plus populaire des armures lourdes disponibles à Zakhara. Elle est portée dans les régions relativement fraîches.

Bouclier, darak : similaire à la targe occidentale, ce petit bouclier est essentiellement porté par les cavaliers. Le darak peut servir à repousser un adversaire spécifique par round. Bien que la plupart des daraks soient faits de peau laminée et d'une carapace de tortue, on trouve également des versions en métal dans les zones urbaines.





Chapitre 7

Aptitudes du Sha'ir

Les sha'irs sont des magiciens et magiciennes dont la magie est liée aux génies (leur profil est décrit au chapitre 3). Ces magiciens n'apprennent pas et ne lancent pas leurs sorts de la façon habituelle. En fait, ils n'ont même pas de livre de sorts. À la place, ils jouissent d'un certain nombre d'aptitudes magiques dont le pouvoir augmente au fur et à mesure que leur niveau s'accroît. Ce chapitre décrit ces aptitudes.

Résumé des pouvoirs

Avec l'expérience vient le pouvoir :

- Au 1er niveau, le sha'ir peut invoquer un petit familier élémentaire, qui lui fournira des sorts, y compris une magie à laquelle les autres magiciens du 1er niveau ne peuvent faire appel.
- Au 3e niveau, le sha'ir gagne l'aptitude à reconnaître l'œuvre des génies, y compris leur magie et les objets qu'ils ont créés.
- Au 5e niveau, le sha'ir peut faire appel à l'aide des janns.
- Au 7e niveau, le shair obtient une protection supplémentaire contre les attaques élémentaires.
- Au 9e niveau, le sha'ir peut faire appel à l'aide d'un des génies les plus puissants.
- Au 11e niveau, le sha'ir peut s'attacher l'un des véritables génies (dao, marid, djinn ou éfrit) et en faire son serviteur personnel.
- Au 13e niveau, le sha'ir peut créer une prison pour y prendre au piège un génie.
- Au 15e niveau, le sha'ir peut pénétrer à volonté sur les plans élémentaires.
- Au 17e niveau, le sha'ir peut se voir accorder une audience auprès d'un grand dirigeant des génies.

Chacun de ces pouvoirs est décrit ci-dessous.





Invocation d'un familier

Ce pouvoir permet à un sha'ir d'invoquer un petit familier élémentaire, appelé genn, qui devient volontairement son serviteur permanent. Le sha'ir est autorisé à choisir le type de genn qui apparaît (air, feu, eau ou terre). Quelle que soit son origine, le genn est tout disposé à devenir l'agent de son maître sur tous les plans élémentaires, y cherchant et en rapportant une magie que son maître serait sinon incapable de lancer.

L'action consistant à invoquer et s'attacher un genn dure 1d20 heures. Si le sha'ir passe le temps nécessaire à jeûner et à entrer en communion avec la « nature » des plans élémentaires – sans être interrompu – aucun test de compétence n'est exigé. La réussite est automatique.

Les genns peuvent puiser dans un réseau d'autres créatures apparentées aux génies, conférant avec les créatures de n'importe quel élément. Cela leur permet de rapporter des sorts à leurs maîtres. Le sha'ir déclare simplement quel sort il désire, et le loyal genn se précipite sur le plan élémentaire approprié pour le trouver (localisant même les sorts du domaine universel).

Les sha'irs ne peuvent demander que des sorts dont ils connaissent l'existence. Tous les sorts de magicien du 1er et 2e niveaux indiqués à l'appendice A sont considérés comme généralement connus ; n'importe quel sha'ir peut les demander. Sinon, le sha'ir doit avoir vu le sort de ses propres yeux. Si un sha'ir voit un ajami lancer un sort étrange (ou en voit les effets), alors il peut aussi demander ce sort. Les sorts de prêtre sont également disponibles. Les aptitudes magiques d'autres créatures et personnages ne peuvent cependant être obtenues de cette façon.

Le genn doit investir du temps et des efforts afin de trouver les sorts pour son maître. Plus le niveau du sort est élevé, plus le genn doit chercher longtemps, et plus il y a de chances que ses efforts n'aboutissent à rien. En fait, pour les sorts puissants, le genn pourrait même ne pas revenir – ou peut-être pire, revenir avec un puissant personnage à sa suite, très curieux de voir qui recherche une telle magie.

Demander un sort

Lorsqu'il demande un sort à son genn, le sha'ir doit spécifier de quel sort il s'agit, et si c'est un sort de magicien ou de prêtre. Le genn part immédiatement le chercher sur les plans extérieurs. Le temps que met un genn à chercher un sort dépend du type de magie souhaité :

- Si un sha'ir demande un sort qu'un magicien (natif de Zakhara) du même niveau d'expérience pourrait normalement lancer, le genn cherche pendant 1d6 rounds plus 1 round par niveau du sort (tous les sorts « indigènes » sont énumérés dans l'appendice A ; tout ce qui ne figure pas dans cette liste est considéré comme étranger à la Terre du destin).
- Si un magicien natif du même niveau d'expérience serait normalement incapable de lancer le sort désiré, le genn cherche pendant 1d6 tours + 1 tour par niveau du sort.
- Si le sort n'est pas indigène à la Terre du destin – ou s'il s'agit d'un sort de prêtre – le genn cherche pendant 1d6 heures plus 1 heure par niveau du sort.

Même si le genn ne trouve pas le sort (ou n'a aucune chance de le trouver), il passe la totalité de cette période à chercher. Une fois qu'on lui a demandé un sort, le genn ne peut être rappelé tant que sa recherche n'est pas terminée.

Pour déterminer si la recherche du genn est couronnée de succès, le MD effectue un jet de pourcentage. Un jet de 90 ou plus indique toujours l'échec. Sinon, tous les genns ont 50 % de chances de base de trouver un sort. Les modificateurs suivants s'appliquent :

- Chaque niveau du sha'ir : +5 %
- Chaque niveau du sort recherché : –10 %
- Le sort est « généralement connu » (selon la définition donnée plus haut) : +10 %
- Le sort est clérical, ou n'apparaît pas dans l'appendice A : –30 %
- Le genn répète sa recherche du sort le même jour après avoir échoué : –10 % par tentative

Si les chances modifiées sont de 0 ou moins, le genn revient toujours les mains vides. L'échec d'un genn qui ne trouve pas un sort n'est jamais nuisible pour son maître (en dehors de la déception de ce dernier). Le genn revient simplement après la période habituelle de recherche, s'excusant avec profusion d'avoir échoué. Si le sha'ir redemande le même sort, le genn répète immédiatement sa recherche. Mais comme indiqué ci-dessus, ses chances de réussite diminuent de 10 % supplémentaires pour chaque tentative dans la même période de 24 heures (la pénalité ne s'applique que si le genn cherche à nouveau le même sort).

Si l'esprit élémentaire réussit, il revient à la fin de sa recherche, apparaissant à moins de 3 m de son maître. Le sha'ir peut lancer le sort dans les trois tours ; ensuite, la magie est perdue. Les dégâts et autres effets du sort reflètent le niveau d'expérience du sha'ir. Le genn ne peut repartir chercher un autre sort pour son maître tant que la magie précédente n'a pas été utilisée ou n'a pas expiré.



Le sha'ir obtient le sort parce que le genn lui « communique » les composantes verbales et somatiques dès son retour. Leur lien est mental, et non verbal. Par conséquent, le genn peut décrire toute composante matérielle nécessaire, mais ce sera au sha'ir de les fournir (comme dans le jeu standard d'AD&D®, les composantes matérielles sont optionnelles dans la campagne AL-QADIM™. Le MD pourra ou non les exiger).

Résultats de 00 : si le MD obtient « 00 » lorsqu'il vérifie la réussite de la recherche, le genn est automatiquement retardé d'1d10 rounds, tours ou heures supplémentaires (en fonction du sort demandé). Le lien entre le genn et son maître reste intact ; le sha'ir sait que le genn a été retardé, et sent qu'il est toujours en vie.

Exemples

Les exemples ci-dessous illustrent la manière dont les sha'irs demandent et reçoivent leurs sorts.

Exemple 1 : Fatima, un sha'ir du 5e niveau, veut lancer *mains brûlantes*, un sort du 1er niveau du domaine de la flamme. Elle demande à son genn d'aller le chercher. Le genn disparaît immédiatement pour 1d6+1 rounds (si Fatima a besoin du sort immédiatement, elle est en difficulté). Pendant son absence, le genn a des chances de base de 50 % de trouver le sort, plus 25 % pour le niveau d'expérience de Fatima, moins 10 % pour le niveau du sort, plus 10 % parce que le sort est considéré comme « généralement connu ». En résumé, le genn a 75 % de chances de réussir (50 + 25 – 10 + 10 = 75). Si le MD obtient 75 ou moins lorsqu'il effectue un jet de pourcentage, le genn revient avec le sort.

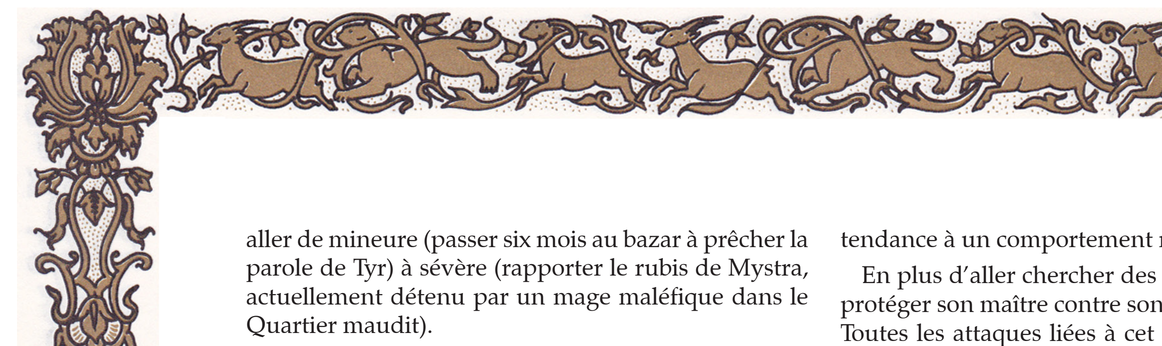
Exemple 2 : Hatim, un sha'ir du 3e niveau, veut lancer *mythes et légendes*, un sort du 6e niveau du domaine universel. Le genn de Hatim sera absent pendant 1d6 + 6 tours. Il a 50 % de chances de localiser le sort, plus 15 % pour le niveau de Hatim, moins 60 % pour le sort, ce qui ne lui laisse que 5 % de chances de succès. Si Hatim avait un niveau de moins, il n'aurait pas la moindre chance d'obtenir ce sort.

Exemple 3 : Hazam, un sha'ir du 9e niveau, a désespérément besoin d'un sort de *rappel à la vie*, qui est un sort de prêtre du 5e niveau. Son genn a 50 % de chances de localiser le sort, plus 45 % pour le niveau de Hazam, moins 50 % pour le niveau du sort, moins 30 % parce qu'il recherche un sort de prêtre. En bref, le genn a 15 % de chances de réussite et cherchera pendant 1d6 + 5 heures. Si le genn ne parvient pas à récupérer le sort et que Hazam le renvoie immédiatement pour qu'il essaie à nouveau, les chances de succès du genn tombent à 5 %.

Les dangers des sorts cléricaux

Les sha'irs qui envoient leur genn chercher des sorts de prêtre le font à leurs risques et périls. Les sorts cléricaux sont accordés par les dieux (ou autres puissances supérieures) et un genn qui s'empare d'un tel sort pourra rapporter à son maître autre chose que de la magie. Il y a 10 % de chances par niveau du sort désiré qu'un dieu ou un être supérieur observe l'activité du genn. Le MD effectue le jet de pourcentage. Si le genn est remarqué, rien ne se produit tant que le sha'ir n'a pas lancé le sort. Une fois le sort lancé, une « rétribution divine » se produit. Le MD détermine quel dieu (ou être) est offensé. La punition exacte varie selon le niveau du sort lancé :

- **1er au 2e niveau :** le sha'ir est immédiatement victime du mauvais œil (voir *attraction du mauvais œil*, l'inverse de *détournement du mauvais œil*, au chapitre 8). Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.
- **3e au 4e niveau :** la main du destin se tourne contre le lanceur de sorts. Le prochain adversaire qui attaquera le sha'ir gagnera un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour la durée de la rencontre. Si le sha'ir lance plusieurs sorts de prêtre de ce niveau avant la prochaine rencontre, les résultats sont cumulatifs (+1 par sort).
- **5e au 6e niveau :** le dieu (ou la créature planaire offensée) envoie un « messager » donner une leçon au sha'ir concernant l'appropriation de magie. Le MD devra faire intervenir le monstre de son choix, qui apparaît 1d6 rounds après le lancer du sort en question. La créature est téléportée par magie là où se trouve le sha'ir. Comme indiqué, le MD choisit le dieu offensé (bien que ce soit probablement un sous-fifre qui accomplit la tâche). Le monstre devra avoir au moins un DV de plus que le niveau du sha'ir. La créature invoquée attaque le sha'ir avec un moral *fanatique*, et disparaît une fois sa tâche terminée (ou une fois morte). Le sha'ir n'obtient aucune expérience pour avoir vaincu ce monstre, pas plus que quiconque l'y a aidé.
- **7e niveau :** le sha'ir est arraché à sa position actuelle et entraîné sur le plan extérieur où réside le dieu offensé, et où une explication et des excuses seront attendues de lui. Ce seront probablement les séides du dieu qui entendront (et exigeront) le rapport du sha'ir. Le joueur est encouragé à trouver le plus possible de bonnes raisons pour s'être approprié le sort (ce sera plus aisé si l'emploi du sort contribue à promouvoir d'une façon quelconque la philosophie de ce dieu particulier). La divinité (ou un de ses séides) assigne alors une *quête* au mage coupable et renvoie le contrevenant chez lui dans un délai d'1d6 rounds. La nature de cette *quête* n'enfreindra pas la philosophie affichée de l'individu, et pourra



aller de mineure (passer six mois au bazar à prêcher la parole de Tyr) à sévère (rapporter le rubis de Mystra, actuellement détenu par un mage maléfique dans le Quartier maudit).

Les genns

Les genns sont officiellement d'alignement neutre, mais ont tendance à adopter les attitudes de leurs maîtres, en les adaptant à leurs propres tendances naturelles. Les familiers élémentaires à tendances bonnes seront généralement plus à l'aise avec des personnages d'alignement bon, tandis que ceux qui tendent vers des actes mauvais sont plus à leur aise avec des personnages mauvais. Les genns attachés à des personnages d'alignement similaire au leur gagnent un bonus de +1 sur leurs jets de loyauté (mais pas de moral).

Sauf mention contraire, tous les genns mesurent de 20 à 30 cm de haut, sont d'Intelligence faible, ont une CA de 5 et une vitesse de déplacement de 9. Chacun d'eux possède un nombre de points de vie égal à la moitié du maximum actuel de pv de son maître, des dés de vie égaux à la moitié du niveau de son maître, et le TAC0 d'un monstre au nombre de DV égal à la moitié du niveau de son maître. Les genns infligent 1d6 points de dégâts, et sont de petite taille (P).

Lorsqu'ils invoquent un genn, les sha'irs peuvent le choisir parmi quatre variétés différentes :

Les **genns d'air**, ou djinniens, sont de petits lutins aériens à la peau bleuâtre et aux cheveux blancs. Ils peuvent voler avec une VD de 12 (classe de manœuvrabilité B), mais n'ont aucun autre pouvoir similaire à ceux des djinns, et ne peuvent devenir invisibles ni créer des objets. Les djinniens sont souvent distants et moralisateurs. Ils ont tendance à un comportement bon et loyal.

Les **genns de feu**, ou éfritiens, sont des esprits du feu miniatures à la peau d'ébène et aux longs cheveux rouge flamme. Ils se déplacent normalement, et peuvent produire une flamme à volonté. Les genns de feu sont généralement malicieux et s'érigent en juges du comportement d'autrui. Ils ont tendance à un comportement mauvais et loyal.

Les **genns d'eau**, également appelés maridiens, sont de petits esprits de l'eau à la peau verdâtre et aux yeux et cheveux bleuâtres. Ils peuvent nager à une VD de 12 et respirer sous l'eau. Les maridiens sont généralement capricieux et espiègles. Ils ont tendance à un comportement bon et chaotique.

Les **genns de terre**, ou daolaniens, sont de petits élémentaires de terre à la peau fauve et aux cheveux d'un noir de jais. Ce sont les plus forts des genns ; ils peuvent infliger des dégâts doublés (2d6 points). Les genns de terre sont généralement directs et dénués de tact. Ils ont tendance à un comportement mauvais et chaotique.

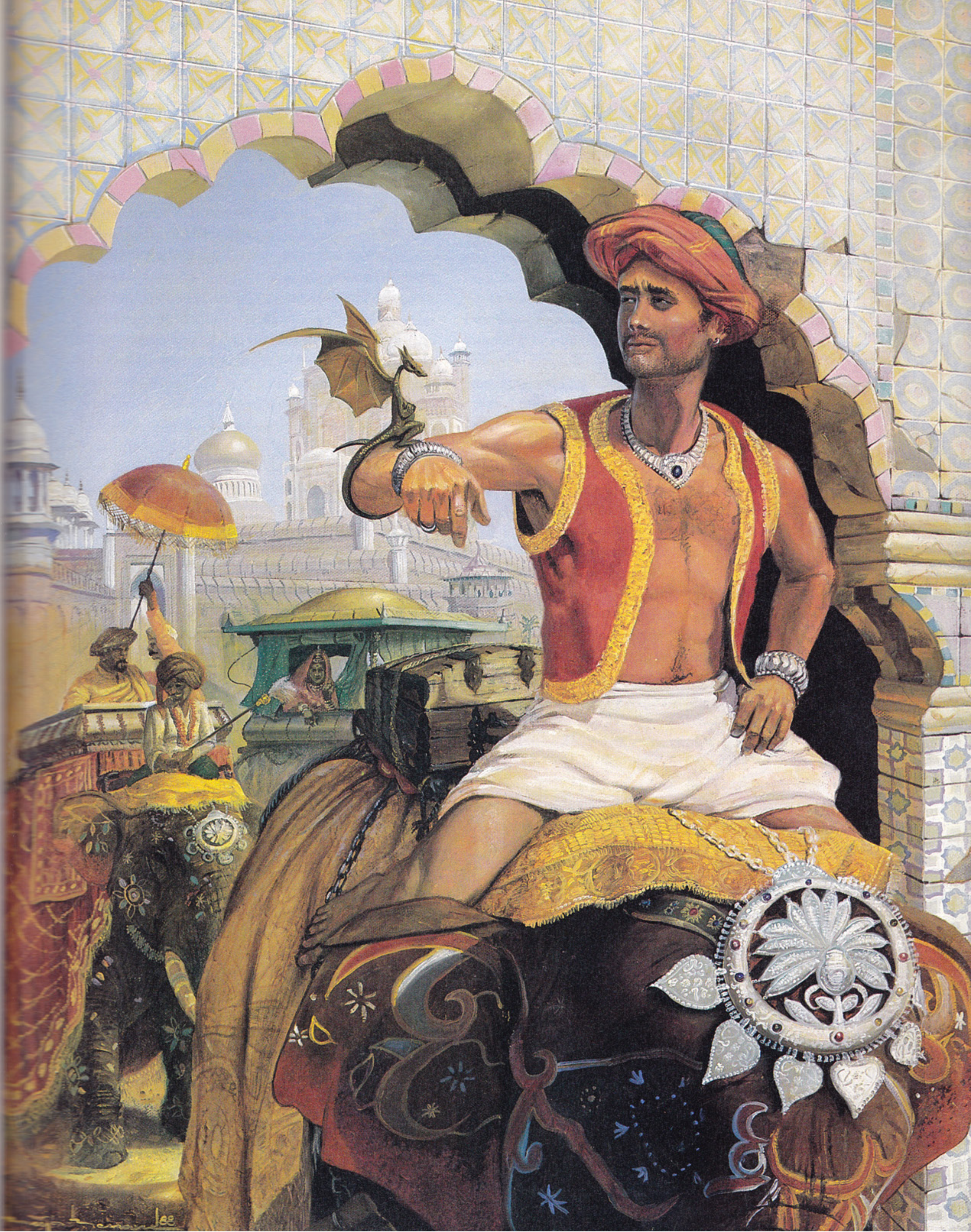
En plus d'aller chercher des sorts, un genn contribue à protéger son maître contre son propre élément d'origine. Toutes les attaques liées à cet élément se font à –2 pour toucher, tous les jets de sauvegarde contre l'élément se font à +2 et tous les dégâts dus à cette forme d'attaque sont pénalisés de –2 par dé (avec un minimum d'1 point de dégâts par dé). Cette protection magique s'applique en permanence au genn. Le sha'ir profite de ces bénéfices lorsque le genn se trouve à moins de 3 m de lui. Un familier élémentaire effectue ses jets de sauvegarde à deux fois le niveau actuel de son maître ; en dehors de cela, la magie l'affecte normalement.

Tout genn peut pénétrer sur les plans élémentaires et y circuler à volonté, mais tous doivent rester à moins de 100 m de leurs maîtres lorsqu'ils se trouvent sur le Plan matériel primaire. Si un genn est forcé de sortir de ce rayon (par exemple en étant déplacé par quelqu'un), il se rend automatiquement sur les plans élémentaires, et tente de revenir auprès de son maître en 1d6 tours. Si le maître se rend sur un autre plan, le genn le suit en 1d6 jours (1d6 rounds pour les plans élémentaires). Les genns peuvent espionner, faire des commissions et porter des messages pour leurs maîtres sur d'autres plans, mais risquent d'être découverts et même détruits par ceux qui sont hostiles aux sha'irs.

Un genn apparaît toujours à moins de 3 m de son maître. Si ce n'est pas possible (par exemple, si le maître est encerclé par un *mur de force* ou derrière un mur de roche pleine), le genn ne réapparaîtra pas, mais attendra la première occasion de le faire. Le genn apparaît à l'endroit le plus sûr (du côté opposé aux ennemis, plaçant le sha'ir entre eux et lui). Cette apparition est cependant aléatoire, de sorte qu'il est impossible à un genn de pénétrer sur un plan élémentaire, d'y parcourir une courte distance puis de réapparaître sur le Plan primaire, contournant ainsi murs et portes. S'il est menacé sur le Plan matériel primaire et se trouve à plus de 3 m de son maître, le familier élémentaire retournera en un clin d'œil sur son plan natal pour s'y cacher, revenant auprès de son maître (si possible) en 1d6 tours.

Quand un genn meurt, son maître en ressent la perte immédiatement – et littéralement. Les points de vie du sha'ir tombent à la moitié de leur total. Si la perte réduit un sha'ir à 0 points de vie ou moins, le magicien doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique. La réussite signifie que le sha'ir reste en vie, avec 1 point de vie, tandis que l'échec indique la mort. Les dégâts causés par la mort d'un genn peuvent être soignés normalement.

Un genn mort et ramené à la vie par la suite voit son moral et sa loyauté subir une pénalité permanente de –1. Un sha'ir ne pouvant posséder plus d'un genn à la fois, l'invocation d'un nouveau genn lui interdit de récupérer





un ancien familier élémentaire.

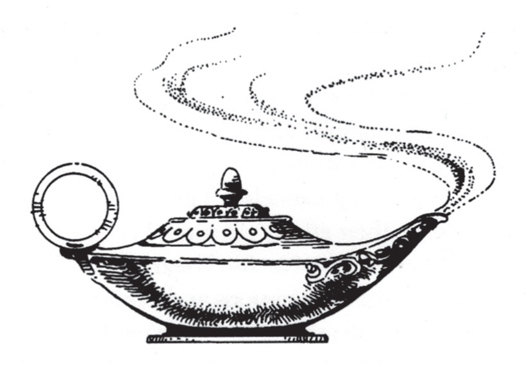
Un nouveau genn peut être invoqué à la perte de l'ancien (quelle qu'en soit la raison), mais la loyauté de ce remplaçant est toujours moindre que celle de l'original. Le premier genn invoqué est d'un moral et d'une loyauté *fanatiques* (18) – pratiquement immunisé contre la tentation et disposé à risquer sa vie pour son maître. Pour chaque genn successif, la loyauté baisse d'un point, jusqu'à un minimum de 5. Par conséquent, le dernier d'une longue série de genns est indigne de confiance et aisément effrayé ou distrait. Un tel genn est également moins efficace ; le temps qu'il met à rapporter des sorts augmente quant à lui d'une unité (round, tour ou heure, selon le sort) avec chaque remplaçant.

Un sha'ir peut renvoyer un genn à tout moment, avec le même effet négatif sur la loyauté de son futur genn, mais sans perte de points de vie pour le sha'ir. Une *dissipation de la magie* réussie, ou un sort similaire, peut également rompre le lien. Cette méthode ne fait aucun mal au sha'ir, qui peut reformer son lien avec ce genn particulier en l'invoquant à nouveau. La mort du lanceur de sorts libère également le genn de ses obligations, et le familier élémentaire retourne immédiatement sur son plan d'origine. Si le sha'ir est *rappelé à la vie*, il ou elle peut récupérer le même genn en invoquant et en s'attachant le familier.

Un genn peut être séduit par un *charme* ou sort similaire, mais ne se retournera pas contre son maître à moins de rater un test de moral.

Reconnaître l'œuvre des génies

Au 3e niveau, les sha'irs peuvent reconnaître l'œuvre des djinns, janns et autres membres de la race des génies. Ces magiciens sont capables de reconnaître les objets créés par les génies, ainsi que les sorts lancés par des génies ou fournis par des genns à d'autres sha'irs. De plus, cette faculté permet aux sha'irs de détecter les génies qui sont invisibles, déguisés ou métamorphosés.



Les chances qu'a un sha'ir de reconnaître l'œuvre des génies sont de 5 % par niveau d'expérience. Le sha'ir doit déclarer qu'il cherche à détecter l'œuvre de génies dans une situation particulière. La réussite exige une concentration complète ; le sha'ir ne peut effectuer aucune autre action pendant un round. Si plusieurs éléments sont l'œuvre des génies, seul le plus puissant ou le plus récent est révélé.

Faire appel aux janns

Au 5e niveau, les sha'irs peuvent faire appel, une fois par jour, aux janns pour les aider et les protéger. Les janns sont des génies mineurs. Ils hantent le désert et autres lieux solitaires et désolés, et le sha'ir doit se trouver dans un tel endroit pour utiliser cette faculté.

Un sha'ir doit crier avec force son appel à l'aide pour attirer l'attention des janns. Les chances pour qu'un jann se trouve à moins de 15 km sont de 5 % par niveau du sha'ir (au-delà de cette distance, aucun jann ne répondra). Si l'appel échoue, aucun sha'ir ne pourra faire appel aux janns dans le même rayon de 15 km pendant les 48 heures à suivre. Si un jann est présent dans cette zone, il arrive en deux à huit tours. Aucun test de compétence ni de caractéristique n'est nécessaire. Seul un jann peut entendre l'appel du sha'ir jusqu'à 15 km de distance ; pour les autres, ce n'est qu'un cri ordinaire.

Un seul jann répond à l'appel (mais d'autres peuvent l'avoir également entendu). Généralement, la créature arrive en volant et est invisible. Dans les zones relativement paisibles, cependant, le jann peut être à dos de chameau. Il réagit de façon amicale à celui qui l'a appelé et à tout autre sha'ir présent. Un jann aidera ceux qui sont perdus dans le désert, allant même jusqu'à les ramener à son propre camp, célébrant leur arrivée par un festin en leur honneur.

Un jann invoqué n'est pas *charmé* ni enchanté en aucune façon par l'appel d'un sha'ir. Si le magicien se comporte de façon hostile, ou si les compagnons du sha'ir font preuve d'un comportement négatif, le jann les abandonne – pour revenir plus tard avec suffisamment de renforts pour détruire ceux qui cherchaient à abuser de l'hospitalité d'un jann. S'il est tué, un jann invoqué ou rencontré en utilisant ce pouvoir ne fournit aucun point d'expérience.

Si un sha'ir participe à une attaque contre un jann après l'avoir invoqué, cette faculté spéciale cesse de fonctionner. Tous les janns éviteront le sha'ir. Les futures tentatives pour faire appel aux janns échoueront automatiquement jusqu'à ce qu'une réparation soit effectuée. Pour ce faire, le sha'ir coupable doit contacter les jann d'une façon plus traditionnelle (en les recherchant dans les profondeurs



du désert) et leur offrir des présents. Généralement, une importante diya (ou rançon) pour le jann tué, plus quelques objets magiques, suffisent à amender les relations.

Un jann qui répond à l'appel d'un sha'ir ne combat pas pour lui à moins que le magicien ne soit attaqué. Il n'agira pas non plus comme serviteur, messager ni porteur. Il n'accomplit qu'à contrecœur des actions dépassant le don d'un abri et d'une protection, mais lui offrir bijoux et magie pourra le persuader de fournir une aide supplémentaire.

Si deux sha'irs rivaux font tous deux appel aux janns, chacun demandant à être protégé de l'autre, les janns qui arriveront tenteront de jouer les médiateurs pour résoudre le conflit. Si cette médiation échoue, les deux janns s'en iront, abandonnant les sha'irs à leur sort. Bien que les janns puissent être rivaux entre eux, ils se battent rarement pour des choses aussi triviales que les mortels.

Les janns n'oublient jamais un acte de bonté, y compris ceux qu'eux-mêmes accomplissent pour les sha'irs. Chaque fois qu'un PJ sha'ir atteint un niveau supérieur au 10e, il y a 30 % de chances (non cumulatives) pour qu'un jann qui a autrefois aidé le PJ réapparaisse – et insiste pour que le sha'ir (et ses alliés) accomplisse une certaine quête ou mission. Refuser d'obéir suffit à détruire la réputation de quelqu'un aux yeux des janns, lui interdisant tout futur acte de bonté de leur part. La mission peut impliquer la protection d'un objet ou d'une personne pendant un bref moment, la localisation d'un objet, ou quelque autre tâche dont ils sont chargés par des génies supérieurs. Cependant, les janns ne demandent jamais l'accomplissement d'une mission qui enfreindrait l'alignement naturel du sha'ir.

Protection élémentaire

Au 7e niveau, le sha'ir gagne une protection supplémentaire contre les attaques élémentaires. Tous ses jets de sauvegarde contre les attaques élémentaires se font avec un bonus de +2. De plus, toutes les attaques élémentaires subissent une pénalité d'attaque de –2. Et tous les dégâts de ce type d'attaque sont réduits de 2 points par dé, avec un minimum d'1 point par dé. Si le sha'ir possède un familier élémentaire, tous ces bénéfices sont doublés pour les attaques liées au type élémentaire du familier (respectivement +4, –4 et –4).

Enfin, cette faculté permet au sha'ir de survivre sur les plans élémentaires sans autre protection, pour un nombre de tours égal à son niveau.

Appeler un génie

Au 9e niveau, le sha'ir peut faire appel aux services d'un génie – djinn, dao, éfrit ou marid. Le magicien décide du type de génie qu'il appelle. Les sha'irs appellent généralement des génies du même type que leur familier élémentaire. Tous les types de génie sont autorisés, mais les relations sont souvent tendues quand le familier élémentaire et le génie sont issus d'éléments différents.

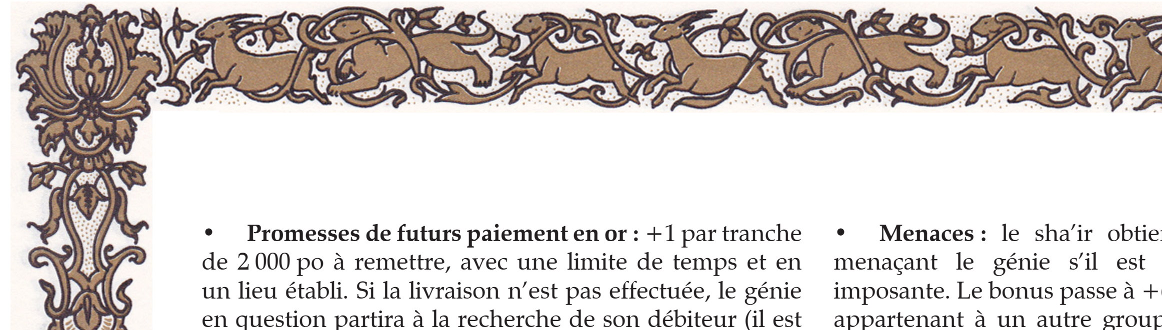
Un sha'ir ne peut appeler un génie qu'une fois par semaine au maximum. Les chances de réussite sont de 5 % par niveau. Si l'appel réussit, un génie y répond en 1d6 rounds. L'échec signifie que rien ne se produit, et le sha'ir ne pourra utiliser cette faculté pendant une semaine.

Le génie qui répond à cet appel n'est pas nécessairement amical. Si une force ou un personnage attaque le génie, il se montrera hostile envers l'attaquant et le sha'ir qui l'a fait venir. Qui plus est, la créature ne rendra aucun service au sha'ir à moins d'être acheté, enjôlé, menacé ou persuadé d'une autre manière.

Le « service » rendu par le génie peut impliquer travail physique, transport, protection active ou emploi des capacités du génie. Les *souhaits* constituent une exception. Les génies convoqués de cette manière ne réaliseront pas de *souhaits* à moins de trouver un moyen de les exploiter à leur propre avantage. Par exemple, des génies bons ou neutres pourront essayer de s'enrichir, tandis que des génies maléfiques pourront essayer de pervertir le *souhait* pour arriver à ses propres fins.

Pour déterminer si un génie accomplit l'action demandée, le MD peut jouer son rôle lors du processus de négociation ou utiliser la table 59 (réactions lors d'une rencontre) au chapitre 11 du *Guide du maître*. Les modificateurs ci-dessous indiquent la réaction typique d'un génie aux efforts du sha'ir (les bonus sont soustraits du jet de dés pour la table de réactions lors des rencontres, donnant un résultat favorable pour le PJ).

- **Paiement de 1 000 po en gemmes :** le sha'ir obtient un bonus au jet de réaction de +1 à +6 (le MD lance secrètement 1d6). Le génie ne dit pas au PJ à quel moment il ou elle en a assez fait, et accepte avec joie tout ce que le PJ a à lui offrir.
- **Paiement d'un objet magique :** +1 pour une potion ou un parchemin, +2 pour le reste, +3 pour un objet que le génie peut utiliser (y compris les anneaux de convocation de génie et autres prisons pour génies, qui sont emportés sur les plans élémentaires et détruits).
- **Ajustement de réaction pour le Charisme du sha'ir :** (voir la table 6 au chapitre 1 du *Manuel des joueurs*) l'ajustement va d'une pénalité de –7 à un bonus de +7 si le personnage complimente ou enjôle le génie (un Charisme élevé modifie les résultats en faveur du PJ).



• **Promesses de futurs paiement en or :** +1 par tranche de 2 000 po à remettre, avec une limite de temps et en un lieu établi. Si la livraison n'est pas effectuée, le génie en question partira à la recherche de son débiteur (il est malavisé de flouer un génie).

• **Nature de la tâche :**

+1 La tâche est facile à accomplir et prend moins d'un round.
–1 La tâche nécessite d'invoquer les facultés magiques du génie.
–5 La tâche implique un combat ou autre danger personnel immédiat pour le génie.
–2 La tâche implique un danger potentiel pour le génie.
–2 La tâche implique de travailler plus d'une journée.
–1 Pour chaque jour supplémentaire nécessité par la tâche (après le premier).
–5 La tâche est contraire à la morale, aux convictions ou à l'alignement du génie.
–10 La tâche est préjudiciable à la race des génies.

•



• **Menaces :** le sha'ir obtient un bonus de +4 en menaçant le génie s'il est soutenu par une force imposante. Le bonus passe à +6 si un autre génie (même appartenant à un autre groupe élémentaire) se trouve parmi les alliés du sha'ir, mais devient une pénalité de –2 si le génie a des raisons de croire que les soutiens du sha'ir sont en sous-effectif ou que ce dernier bluffe.

• **Familier élémentaire :** le sha'ir obtient un bonus de +2 s'il possède un familier genn du même type élémentaire que le génie convoqué. Si le familier est d'un type différent, le magicien subit une pénalité de –2 (les génies considèrent pouvoir juger la valeur des mortels à leurs fréquentations, et fréquenter des élémentaires « inférieurs » est un signe de mauvaise éducation).

Après trois à six rounds (1d4+2) de négociations, le MD devra faire la somme des modificateurs qui s'appliquent, puis consulter la table de réactions lors d'une rencontre du *GdM*. Le sha'ir est présumé « amical » à moins qu'il ne recoure à des menaces, auquel cas la colonne intitulée « menaçant » s'applique. Une fois toutes les modifications apportées au jet de 2d10, si le résultat est « indifférent » ou « amical » le génie accepte d'aider le sha'ir. Si le résultat est « menaçant » ou « hostile », le génie s'en va (ou riposte, s'il est attaqué). Si le résultat est « prudent », le génie accepte tout ce qui lui a été offert jusque là, et recommence à négocier – obligeant le sha'ir à lui offrir davantage d'or, d'objets magiques, etc. s'il veut persuader le génie de l'aider.

Faire appel aux génies de temps à autre n'oblige pas un sha'ir à leur rendre la pareille. Cependant, si un PJ sha'ir appelle régulièrement les génies pour des tâches ordinaires, un groupe de génies pourra apparaître un beau jour et désigner le PJ comme « volontaire » pour un travail de leur propre cru (au choix du MD). Les sha'irs sont libres de décliner la demande d'aide d'un génie, mais le font au risque de s'aliéner tous les membres de la race des génies (la nouvelle se répandra rapidement). Si un génie est éconduit, aucun génie de ce type ne répondra au PJ tant qu'une année entière de boycott du PJ ne se sera pas écoulée.



Asservir un génie

Une part de l'existence des génies dépend de leur aptitude à servir les mortels, pas seulement des puissances supérieures. Les génies concluent souvent un arrangement à long terme avec des sha'irs. Ce faisant, ils améliorent leur statut parmi les autres génies de leur espèce. Bien que les génies se soumettent volontairement à cette servitude, ils savent qu'ils sont obligés de rester auprès de leur maître pour la durée de cette dernière. Par conséquent, les génies choisissent très soigneusement leurs sha'irs (de leur point de vue, ce ne sont pas les sha'irs qui les choisissent).

Lorsqu'il atteint le 11e niveau, un sha'ir peut inciter l'une des formes standard de génie (dao, djinn, éfrit ou marid) à jouer pour lui le rôle de serviteur à long terme. Le génie est invoqué comme indiqué dans la section « Appeler un génie », avec les limitations normales. De plus, le génie est libre d'accepter ou de rejeter l'offre, ou d'imposer des conditions supplémentaires à cet accord. Une fois l'accord conclu, le génie est attaché au sha'ir pour une période ne dépassant pas 101 jours.

Pour déterminer si un génie accepte l'offre de servitude, effectuez un jet de sauvegarde contre les sorts pour ce génie particulier, avec les modificateurs suivants :

–7 à +7	Ajustement de réaction pour le Charisme du PJ (voir la table 6 du *Manuel des joueurs*).
+1	Pour chaque niveau du sha'ir au-dessus du 15e.
–1	Pour chaque niveau du sha'ir au-dessous du 15e.
+1	Pour chaque condition imposée à la servitude et acceptée par le sha'ir.
–1	Pour chaque condition rejetée par le sha'ir lors de la discussion.
+1	Pour chaque génie ayant déjà été au service du sha'ir, que ce soit par l'emploi d'une faculté ou celui d'une prison pour génie, à condition que le génie ait accompli ce service jusqu'à la fin sans être renvoyé.
–5	Si le sha'ir a déjà utilisé une prison pour piéger un génie du même type élémentaire que celui auquel il demande maintenant de le servir.

En échange de sa servitude, le génie peut exiger toutes les conditions de son choix, mais des négociations entre le sha'ir et le génie (autrement dit, le joueur du PJ et le MD) sont possibles. Un génie hostile ou non intéressé à l'idée d'aider le lanceur de sorts de façon permanente pourra imposer une ou deux exigences démesurées. Cependant, si le sha'ir les accepte et que le génie rate un jet de sauvegarde contre les sorts, le génie sera lié au magicien.

Les génies imposent généralement 5 à 10 (1d6+4) conditions avant d'accepter la servitude ; se les attacher peut être aussi difficile que d'établir un contrat d'affaires entre deux ennemis. Voici quelques-unes de leurs exigences habituelles :

- Le sha'ir sera autorisé à libérer le génie de sa servitude à tout moment, mais cette libération se produira immédiatement si n'importe quelle autre condition acceptée par le sha'ir est enfreinte. En retour, le génie accepte de ne pas importuner le sha'ir (ou ses alliés) pendant 101 jours après sa libération, à condition que le sha'ir accepte la réciproque.

Cette condition est généralement la première demandée par un génie. Un sha'ir qui envisage sérieusement leur future relation l'acceptera (l'acceptation d'autres conditions n'est pas implicite ; le génie conviendra que d'autres conditions restent à discuter).

- Le génie ne sera pas enfermé dans une prison pour génie pendant sa période de servitude.
- Le génie sera autorisé à fuir un combat s'il a perdu plus de la moitié de ses points de vie.
- Le génie aura accès à une grande quantité de son élément naturel dans une base d'opérations permanente (les djinns exigent d'être installés dans un lieu venteux ; les éfrit, des feux de camp continuels ; les dao, un régime régulier de pierre décorative assaisonnée de pierres semi-précieuses non taillées ; les marids, un complexe spécial de bassins et de fontaines).
- Le génie recevra une part de tous les trésors obtenus par le sha'ir, allant de 50 à 70 %, soit 40 + (1d3 x 10) %. En conséquence, ces trésors ne seront pas utilisables par le sha'ir en tant qu'expérience ou pour son entraînement.
- Le génie sera entretenu avec un niveau de vie « auquel il est accoutumé » – c'est-à-dire au niveau de vie du sha'ir et rien de moins. Toutes les dépenses quotidiennes seront doublées pour le sha'ir.
- Le génie sera exempté de tout travail un jour sur dix (même les génies méritent des congés, qu'ils se soient bien comportés ou non).
- Le sha'ir ne lui demandera pas d'exaucer un *souhait*.
- Le génie sera libéré de sa servitude à la mort du sha'ir. Avant de retourner sur son plan élémentaire, le génie portera le corps du sha'ir en un lieu déterminé, si cela lui est demandé.
- Le sha'ir aboiera comme un chien chaque fois que quelqu'un mentionne le nom d'un dieu ou d'un dirigeant particulier (une des conditions favorites des marids et des génies capricieux qui n'apprécient aucune forme de servitude : s'ils doivent jouer le rôle de serviteur, autant que ce soit amusant).



Compte tenu de telles exigences, nombreux sont ceux qui pourraient se demander qui devient le serviteur : le sha'ir ou le génie ? Cependant, une fois que le génie a accepté l'accord (en ratant son jet de sauvegarde), le sha'ir devient son seigneur et maître. Au choix du MD, si un sha'ir fait une offre trop belle pour être refusée, le génie peut accepter l'offre même s'il réussit son jet de sauvegarde.

Une fois qu'un génie a accepté de servir, il doit accepter les exigences de son maître en toute chose, obéissant à ses ordres du mieux qu'il peut, et lançant des sorts lorsque le sha'ir le lui ordonne. Là encore, les sorts de *souhait* sont exclus, comme indiqué dans la section « Appeler un génie ». Le serviteur se voit interdire par les dirigeants de son peuple d'exaucer la plupart des *souhaits*, et exiger des *souhaits* d'un serviteur génie annule immédiatement l'accord passé avec lui.

Le génie servira au sha'ir de garde du corps personnel, de goûteur et de domestique. Si le sha'ir le lui ordonne, le génie montera la garde auprès de son maître endormi – avec 10 % de chances par 24 heures que le génie s'assoupisse à son poste. Le génie créera des objets selon ses capacités et selon les besoins de son maître.

Le sha'ir peut également faire appel au génie pour qu'il le conseille. Les chances qu'a un génie de répondre correctement sur un sujet donné sont égales à celles indiquées pour *contact d'un autre plan* (un sort de magicien du 5e niveau décrit dans le *Manuel des joueurs*), sans risque de folie. Un génie n'est cependant pas omniscient. Il ne communiquera pas non plus d'informations qui ne lui sont pas demandées. Un génie rappellera au sha'ir cherchant à obtenir des informations que les rumeurs peuvent être dénuées de fondement, et que le génie ne doit pas être tenu responsable si des commérages s'avèrent incorrects.

La nature fondamentale d'un génie ne change pas dans la servitude, et un sha'ir qui le réduit en esclavage doit tenir compte de ce fait. Les génies d'alignement bon rechignent à accomplir des actes malfaisants, et les génies mauvais détestent être forcés à accomplir des actes de bonté. Par exemple, un djinn à qui l'on ordonne de voler un objet magique le fera, mais laissera aussi sur place une forme de paiement, ainsi qu'une note d'excuse expliquant la situation – et révélant où l'on peut trouver le sha'ir une fois la période de servitude du génie terminée. De même, les génies d'alignement mauvais cherchent à déformer les ordres de leurs maîtres pour servir leurs propres fins. Par exemple, un éfrit à qui l'on demande de se rendre dans un village pour y trouver de la nourriture chaude pourra mettre le feu à une auberge afin que tout son contenu cuise d'un seul coup.

Les génies soumis à la servitude sont sujets aux effets standard du moral et de la loyauté. Ils n'attaquent jamais leurs maîtres, mais les génies maléfiques (et les bons génies maltraités) sont tout à fait capables de laisser la main du destin placer leurs maîtres dans des situations dangereuses, ou de s'enfuir si leur moral chute au combat. La loyauté du génie est égale au moral indiqué dans la fiche correspondante du *Bestiaire monstrueux*. Le MD pourra augmenter le moral des génies bien traités de 1 à 4 points, et abaisser celui de génies maltraités de 1 à 6 points.

Si un génie périt en servant un sha'ir particulier, ce sha'ir ne pourra invoquer (et encore moins s'attacher) d'autre génie pendant 100 jours. Pendant cette période, les génies considèrent que le sha'ir se livre au jeûne. De plus, ils s'attendent à ce que le sha'ir médite sur la folie qui a causé la perte d'un compagnon aussi précieux (jeûne et méditation ne sont pas exigés du sha'ir, qui peut même ne pas être au courant de cette vision des choses, mais les génies partiront du principe qu'il s'y livre). À la fin de cette période, les génies du même type gagnent un bonus de +3 contre les prochaines demandes de servitude pour l'année à venir, mais les autres races ne sont pas affectées.

Créer une prison pour génie

Au 13e niveau, le sha'ir acquiert la capacité de créer une prison pour génie. Cet utile appareil permet de prendre au piège un génie et de l'obliger à travailler pour le sha'ir à sa libération – sans possibilité de négocier. Le génie peut même être forcé à faire des choses qu'il ne ferait pas d'ordinaire, telles qu'accorder des *souhaits*. De plus, une prison pour génie permet au sha'ir d'emprisonner des génies malfaisants, malicieux ou rivaux, et de les mettre hors circuit pour une génération ou deux.

Le sha'ir doit créer une prison pour génie avant d'invoquer (ou de localiser d'une autre façon) le futur prisonnier. L'appareil peut être façonné dans n'importe quel matériau, indifféremment de sa qualité, mais la plupart des sha'irs préfèrent le métal pour sa résistance. Parmi les prisons courantes figurent anneaux, lampes, bouteilles, icônes, géodes, fioles, coquillages et gemmes (le magicien Al-Fatat préfère quant à lui les soupières). Si une prison est brisée avant que le génie n'y soit enfermé, sa magie est perdue. Et si un génie se trouve à l'intérieur quand la prison est brisée, ce génie sera complètement libre, et ses actions ne subiront aucune restriction.

Un magicien doit travailler 1d20 jours à terminer la prison pour génie. Après cette période, le MD effectue en secret un jet de Dextérité pour le personnage, avec une pénalité de –3. Si le sha'ir possède une compétence





appropriée (par exemple taille de gemmes, poterie, don artistique, orfèvrerie, ou même ferronnerie ou forge d'armes si le MD l'autorise), un test de compétence peut suffire à la place. Quoi qu'il en soit, si le jet échoue, la prison aussi, et le sha'ir doit recommencer à zéro. Si le jet réussit, le sha'ir dispose de 10 jours pour emprisonner un génie ; par la suite, la magie s'estompe du fait d'avoir été inutilisée.

Pour emprisonner un génie, le sha'ir peut porter la prison jusqu'au lieu où se trouve un génie connu, ou en invoquer un à l'aide de son pouvoir d'« appel d'un génie ». La première méthode permet au sha'ir de piéger une créature spécifique, contrairement à la seconde. À tout moment où il se trouve à moins de 100 m d'un djinn, éfrit, marid ou dao, le sha'ir peut tenter de le prendre au piège (les autres types de génie ne peuvent être emprisonnés).

Le génie a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter d'être capturé. La réussite signifie que le génie reste libre et sait qui est en train de tenter de l'emprisonner. Les génies attaquent ceux qui essaient de les piéger, de sorte que si la tentative échoue, le sha'ir ferait mieux d'être prêt à combattre, à s'enfuir ou à flatter le génie (en lui cédant une part conséquente de ses trésors) pour échapper à la colère de cette créature.

Si le génie rate son jet de sauvegarde, il est attiré dans la prison. Il y reste jusqu'à ce que la prison soit brisée, ou jusqu'à ce qu'il soit libéré de la manière choisie par le sha'ir (au moment de son emprisonnement). Voici quelques conditions acceptables pour la libération d'un génie :

- Le génie deviendra par contrat le serviteur de la prochaine personne qui l'invoquera et le fera sortir de l'appareil – sans accord ni négociation possible – pour une période d'au moins 100 jours et de 1 001 jours au plus. Le sha'ir détermine les paroles et/ou actions qui font surgir le génie (telles que frotter la lampe tout en prononçant un vers qui contient le nom du génie, ou simplement en ouvrant le récipient).
- Le génie accordera trois souhaits à la prochaine personne qui l'invoquera, à condition bien sûr que ce génie soit capable d'accorder des souhaits (cela se fera contre la volonté du génie, mais il devra s'y plier).
- Le génie restera emprisonné jusqu'à ce qu'une période déterminée se soit écoulée, la période ne pouvant excéder 100 ans.
- Le génie restera emprisonné jusqu'à ce qu'un événement spécifié par le sha'ir se produise – tel que l'ascension d'un mendiant devenant vizir, ou la chute d'une étoile particulière tombant du ciel (le sha'ir devra se montrer créatif mais prudent, car des circonstances étranges peuvent amener les conditions à se réaliser de façon inattendue, et la main du destin est omniprésente).
- Le génie restera emprisonné jusqu'à ce qu'un certain type d'individu touche sa prison – un pauvre garçon, peut-être, ou un voleur honnête, ou un sage écervelé. Le sha'ir ne peut nommer un individu en particulier (« Kasim Al-Hadad ») ; en dehors de cela, aucune limite n'est imposée.

Quelles que soient les conditions formelles, le sha'ir peut également libérer le génie quand il le voudra et exiger immédiatement jusqu'à trois souhaits, ou exiger de lui d'autres services pour un temps (dans les limites indiquées plus haut). Les souhaits devront être formulés avec soin, car le génie est forcé à agir contre son jugement et cherchera à retourner les souhaits contre le sha'ir (ainsi que contre les alliés du magicien).

Un sha'ir peut emprisonner jusqu'à cinq génies à la fois grâce à ce pouvoir, mais une prison distincte est nécessaire pour chacun d'eux. Aucune expérience ne peut être acquise en dominant les génies de cette façon. Une fois qu'un sha'ir a pris au piège le cinquième génie, aucun autre génie ne répondra aux invocations du magicien. De plus, lors d'une audience accordée par un génie supérieur, ce sha'ir devra d'abord justifier ses actes.

Utiliser une prison pour génie est un acte hostile. Bien que cela puisse parfois être justifié, emprisonner un génie nuit en général aux capacités du sha'ir à traiter avec des génies du même type. Après cinq emprisonnements, simultanés ou non, plus aucun génie ne traitera volontairement avec le sha'ir. Les génies ne peuvent utiliser leurs pouvoirs et aptitudes lorsqu'ils sont emprisonnés. Ils ne subissent aucun dommage – car ils ne vieillissent pas et ne connaissent ni faim ni soif – mais ils sont conscients de leur situation, et aucun génie ne considère qu'un mortel mérite vraiment de posséder ce pouvoir.

Si un sha'ir fabrique une prison en présence d'un autre génie, ce dernier tentera de faire échouer le magicien. Une seule circonstance empêche le génie d'intervenir : lorsque le magicien promet (de façon convaincante) que la prison est destinée à une cible particulière, et que cette cible est un adversaire traditionnel du génie en question. Comme indiqué dans la section « Asservir un génie », les sha'irs qui fabriquent des prisons pour génie risquent d'annuler leurs accords avec les génies qui les servent.



Voyage élémentaire

Après avoir atteint le 15e niveau, un sha'ir peut traverser le Plan éthéré jusqu'à n'importe quel plan élémentaire. Pour déterminer la réussite de ce voyage, le sha'ir doit effectuer un test d'Intelligence. L'échec indique un « mauvais timing » ; le sha'ir ne pourra refaire de tentative pendant six tours. La réussite signifie que le magicien peut automatiquement traverser le Plan éthéré sans s'arrêter, aller sur le plan élémentaire de son choix et y rester sans danger pour un nombre de jours égal à son niveau d'expérience.

Le niveau d'expérience du magicien correspond également au nombre de passagers dans un rayon de 100 m qu'il peut emmener avec lui. Ceux qui refusent d'effectuer le voyage ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter d'être entraînés sur un autre plan. À leur retour sur le Plan matériel primaire, le sha'ir et ses éventuels passagers réapparaissent à l'emplacement qu'ils occupaient auparavant, ou dans la zone libre la plus proche au cas où ce lieu ne serait plus disponible.

Les personnages entraînés de force sur un plan élémentaire sont protégés des effets négatifs de ce plan pour autant de jours que le sha'ir. Si ce dernier les abandonne avant l'expiration de cette période, ils peuvent passer le temps qui leur reste à trouver un moyen de revenir (traitant souvent avec les génies locaux pour y parvenir).

Pour plus de détails concernant les plans élémentaires, consultez le *GdM* ou le *Manuel des plans* d'AD&D®.

Recevoir une audience

Au 17e niveau, le sha'ir peut demander et recevoir une audience auprès des dirigeants des djinns, dao, marids et éfrits – un grand honneur, en vérité. Un sha'ir ne peut demander d'audience qu'une fois par mois, que ses raisons soient pressantes ou triviales.

Un seul type de génie peut être contacté à la fois. Un sha'ir qui souhaite parler aux dirigeants des génies doit se rendre sur le plan correspondant. Après 1 à 10 jours, une procession de génies apparaîtra et lui accordera automatiquement une audience.

Ce pouvoir permet aussi au sha'ir de choisir un porte-parole (volontaire) qui demande alors l'audience à sa place. Si le porte-parole n'est pas lui-même un sha'ir, il doit se rendre dans une région désolée telle qu'un grand désert, puis attendre. Après 1 à 10 jours, une procession apparaîtra comme décrit ci-dessus, lui accordant automatiquement une audience.

La procession : sur la Terre du destin, une procession de génies comporte 1 à 3 dirigeants (génies nobles), 50 à 300 janns et 10 à 100 génies ordinaires. Sur le plan natal des génies, ces nombres sont doublés. Les génies n'apparaîtront pas sur le site d'une bataille. Si la procession est attaquée, ils tenteront de détruire l'attaquant (ou les attaquants) pendant 10 rounds, puis disparaîtront. Un peu plus tard, les mêmes génies ou leurs agents reviendront pour s'occuper des personnages qui leur ont fait affront.

L'audience : les génies nobles peuvent répondre aux questions avec les aptitudes d'un être des plans extérieurs d'une Intelligence de 25 (voir *contact avec un autre plan* dans l'appendice 3 du *Manuel des joueurs*). Ils peuvent émettre des jugements concernant les actes d'autres génies de leur race. Et ils peuvent conseiller ceux qui cherchent à traiter avec les génies ou d'autres races. Si le sha'ir (ou son porte-parole) rapporte un crime commis par un génie inférieur, un génie noble peut convoquer cette créature pour la juger immédiatement, à condition que le nom ou la description du génie inférieur soient connus.

Les personnages qui comparaissent devant les génies nobles et font appel doivent noter qu'ils seront jugés eux aussi – en particulier compte tenu de leurs autres rapports avec les génies. Un génie noble pourra pardonner à des personnages qui ont tué des génies et des janns dans l'excitation du combat, et ceux qui ont emprisonné un esprit malveillant ; ces requérants se verront accorder une chance d'expliquer leurs actes. Les requérants qui ont tendu une embuscade à des génies, violé des accords, tué des génies sans faire de quartier, se sont comportés de façon ignoble envers les génies – ou ont simplement participé à une de ces actions – se trouveront en grand danger. Le MD effectue un jet de sauvegarde contre la magie de mort pour tout personnage accusé de ces crimes. Si le jet de sauvegarde échoue, le génie noble émet son jugement : le coupable est exécuté et justice est faite. Si le jet de sauvegarde réussit, le noble est miséricordieux : le requérant est privé de toutes ses possessions terrestres, et promptement renvoyé sur le Plan matériel primaire (il n'y a pas d'autre destin que le destin qui nous est donné).

Bien qu'important, le pouvoir d'obtenir une audience est utilisé avec parcimonie, surtout par les sha'irs qui ont emprisonné ou tué un certain nombre de génies au fil des ans.



Sha'irs et génies spécialisés

L'appendice AL-QADIM™ au *Bestiaire monstrueux* présente de nombreuses créatures nouvelles, parmi lesquelles les génies spécialisés et les dao, marids et éfrits nobles. Les sha'irs n'ont pas de pouvoir sur les génies autres que ceux énumérés ci-dessus. Par exemple, un sha'ir ne peut s'attacher un génie noble comme serviteur, ni utiliser une prison pour génie afin de piéger un jann ou un genn.

Le génie spécialisé constitue cependant une exception. À une époque, ces étranges créatures étaient des dao, marids, éfrits et djinns ordinaires. Chacun d'eux a accompli si longtemps une tâche donnée que sa forme a changé en conséquence. Par exemple, le belliciste, qui encourage les conflits entre les hommes, a du sang qui suinte de chacun de ses pores. Et le viticulteur, qui cultive la vigne, est doté d'une longue trompe avec laquelle il peut écraser les fruits.

Un sha'ir qui a l'intention d'invoquer un génie spécialisé doit d'abord savoir invoquer un génie ordinaire. Le sha'ir a également besoin d'une autre information : le rituel correct servant à convoquer le génie spécialisé. Ces rituels sont des mélanges magnifiques et ésotériques de poésie murmurée et de gestes. Chaque type de génie spécialisé répond à un rituel différent.

Apprendre un rituel ressemble à la recherche d'un sort, avec le même coût et les mêmes chances de réussite. Les dés de vie du génie spécialisé définissent le rituel auquel il répond. Considérez chaque rituel comme un sort de niveau égal à *la moitié* des dés de vie de la créature affectée, arrondie à l'entier supérieur (par exemple, faire appel à un génie spécialisé de 7 DV est aussi difficile que de rechercher un sort du 4e niveau). Un jet réussi indique que le magicien en a appris assez pour faire appel à ce type particulier de génie spécialisé. Un échec signifie que des recherches supplémentaires sont nécessaires (et que le sha'ir doit répéter la tentative).

Si un sha'ir a l'intention d'*asservir* un génie spécialisé, les mêmes étapes s'appliquent : (1) le magicien doit d'abord savoir asservir un génie ordinaire, et (2) il doit procéder à des recherches concernant les habitudes du génie spécialisé pour apprendre le rituel adapté. Il en est de même lorsqu'un sha'ir a l'intention d'emprisonner un génie spécialisé. En bref, chaque rituel est spécifique à une seule action ainsi qu'à un seul type de génie.





Chapitre 8

Sorts de magicien

Les descriptions de sorts présentées dans ce chapitre contiennent les informations habituelles concernant leur portée, composantes, durée et ainsi de suite. Les sorts de magicien de la campagne AL-QADIM™ sont, de plus, différenciés par leur domaine magique. Les sorts élémentaires appartiennent à l'un de ces quatre domaines :

- Sable (magie de la terre)
- Vague (magie de l'eau)
- Vent (magie de l'air)
- Flamme (magie du feu)

Dans l'ensemble, ces sorts sont réservés aux magiciens spécialisés dans l'élément correspondant (voir « Profils de magiciens » au chapitre 3 pour plus de détails). Les sorts désignés comme « universels » sont accessibles à tous les lanceurs de sorts.

Gardez à l'esprit que si la portée d'un sort est « toucher », le magicien a toujours la possibilité de le lancer sur lui-même. De toute évidence, certains sorts sont préjudiciables au lanceur et ont peu de chances d'être employés intentionnellement de cette façon.

Rappelez-vous également que les jets de sauvegarde ne sont pas obligatoires. La cible d'un sort peut renoncer au jet de sauvegarde s'il ou elle en trouve les effets désirables. « Aucun » signifie qu'aucun jet de sauvegarde n'est autorisé, quelle que soit la situation. « Annule » signifie que le jet de sauvegarde annule les effets du sort *à moins que la cible ne renonce au jet de sauvegarde* (voir l'appendice 2, « Notes concernant les sorts » du *Manuel des joueurs* pour davantage de détails). Les exceptions – ainsi que les jets de sauvegarde pour l'inverse d'un sort – sont indiquées dans le paragraphe décrivant chaque sort.

L'appendice A (en fin d'ouvrage) fournit une liste complète de sorts pour la campagne AL-QADIM, organisés par domaine et par niveau. Cette liste comprend de nombreux sorts tirés du *Manuel des joueurs*. Tous les sortilèges présents dans l'appendice A sont accessibles aux natifs de la Terre du destin. En règle générale, les sorts absents de cet appendice ne le sont pas (les exceptions sont indiquées dans la description du profil de personnage).

Vous trouverez dans l'appendice B un index des mêmes sorts locaux. Les numéros de pages renvoyant au *Manuel des joueurs* correspondent à la dernière impression ; ils peuvent différer légèrement dans votre propre manuel.

Enfin, notez que le pronom masculin est le seul utilisé dans les descriptions de sorts qui suivent, par souci de clarté. Dans tous les cas, « il » signifie « il ou elle ».



Sorts du premier niveau

Altération des vents naturels (altération)

Domaine : vent
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : sphère de 3 m de diamètre/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au magicien de maîtriser un vent non magique et d'en changer la force d'un rang, comme indiqué dans la table 79, « Conditions météorologiques », du *GdM*. Par exemple, la condition « calme plat » (celle rencontrée par une journée tranquille) peut se changer en brise légère. Et une brise légère peut être soit ramenée à des conditions calmes, soit augmentée pour devenir un vent favorable. Le sort fonctionne tout aussi bien dans une zone fermée, telle qu'un donjon, où les « conditions atmosphériques » sont considérées comme calmes.

Les magiciens du niveau 9 ou inférieur ne peuvent modifier que les vents naturels ayant la force d'une tempête ou moins. Ils peuvent accroître un vent de la force d'une tempête pour en faire un cyclone, mais ne peuvent affecter un cyclone existant. Au 10e niveau, un magicien peut modifier les vents de la force d'un cyclone, et au 15e niveau, réduire ceux de la force d'un ouragan.

Le changement causé par ce sort est immédiat, la zone d'effet étant centrée sur le lanceur. Il ne peut modifier le vent qu'une fois (ce qui signifie d'un seul niveau). Tant qu'un vent est façonné par ce sort, des sorts subséquents *d'altération des vents* ne peuvent affecter la même zone. Les autres effets magiques qui modifient les vents ou les conditions météorologiques peuvent cependant affecter un vent modifié. Quand le sort d'*altération des vents* se termine, l'air retrouve son état originel.

Altération des vents n'a aucun effet sur les créatures élémentaires de l'air. Il n'affecte pas non plus les créatures utilisant l'air dans leurs attaques. Le vent ne peut détourner le souffle d'un ennemi pour le renvoyer vers l'attaquant, par exemple. Cependant, *altération des vents* permet au lanceur de sorts d'écarter de son chemin une brume, une poussière ou un gaz empoisonné non magique, en annulant les effets pour 1d6 rounds.

La composante matérielle de ce sort est un petit tube d'argent, à travers lequel le lanceur souffle pour attirer l'attention du vent.

Compas de vent (altération)

Domaine : vent
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le magicien
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le magicien crée un vent gémissant et presque imperceptible, qui ne résonne qu'à son oreille. La tonalité régulière du vent est ancrée sur une direction donnée, choisie par le lanceur. Quand l'oreille de ce dernier est tournée dans cette direction, la tonalité est juste. Quand le lanceur se détourne de cette direction, déplaçant son oreille vers la droite ou la gauche, la fréquence du son augmente ou diminue en conséquence. Se remettre dans la bonne direction rétablit la tonalité correcte. Des bruits retentissants pourront noyer ce bourdonnement continu, mais pas une conversation normale.

Compas de vent est surtout utile par les nuits couvertes et dans les tempêtes de sable aveuglantes, où la visibilité est fortement réduite. Ce sort permet au lanceur de se déplacer, sans erreur possible, dans une direction de son choix. Il ne pourra cependant le guider sur un trajet complexe ou tortueux, ni l'aider à trouver des repères terrestres. Le sort ne révèle que le cap (par exemple, « nord-ouest »).

Le magicien peut choisir de mettre fin au sort avant l'écoulement de sa durée habituelle, si telle est sa volonté. Il n'a cependant pas besoin de se concentrer pour le maintenir, et peut lancer d'autres sorts pendant que le *compas de vent* est actif.

La composante matérielle de ce sort est un morceau de terre mêlé de salive et lancé en l'air.

Déplacement de sable (évocation)

Domaine : sable
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds ou moins
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : cube de 90 cm de côté par niveau
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet au lanceur de diriger les mouvements du sable dans une zone précise – même contre les forces du vent, de la gravité et des sorts du 2e niveau ou d'un niveau inférieur. Ce contrôle s'effectue par la volonté et les gestes expressifs du magicien ; ce dernier n'a pas besoin de toucher le sable directement, mais doit pouvoir le voir pendant qu'il lance le sort. Dans tous les cas, le déplacement de sable est lent et évident.



Ce sort ne fonctionne que dans les zones contenant de grandes quantités de sable ou de terre friable, telles qu'un désert, une plage ou une lande balayée par le vent. Tout ou partie du sable mobile de la zone peut être déplacé (dans les limites du sort). *Déplacement de sable* n'a aucun effet sur les zones de roche dure, à la végétation abondante ou de forte humidité ; ces trois facteurs peuvent faire échouer le sort.

Déplacement de sable peut empêcher le sable d'être emporté ou de dériver dans une zone désignée, ou aider le lanceur à dégager une zone qui en est recouverte. Le sort est tout aussi utile pour nettoyer soigneusement des objets enterrés (même des créatures vivantes) et les débarrasser du sable qui les recouvre. Il peut également servir à créer un nuage de sable obstruant temporairement la vision d'un ennemi.

Dans certaines situations, *déplacement de sable* peut être utilisé pour déclencher un glissement de sable du sommet d'une dune, ou pour protéger des individus pris dans un tel glissement. Pour déterminer la réussite, lancez 1d20 et notez le résultat. Puis lancez 1d8 et ajoutez le niveau du magicien pour déterminer un second résultat. Si ce dernier est plus élevé que le premier, le lanceur réussit à déclencher le glissement de sable. Sinon, le sable se déplace (ou reste immobile) normalement.

Si ce sort est utilisé pour soulever délibérément du sable ou de la poussière stables ou au repos dans des conditions calmes, il peut créer un nuage qui obstruera la vision d'un ennemi. Le nuage restera en suspension pour un round, et mesure jusqu'à 6 m de haut sur 3 m de large, et 1,50 m de profondeur. Toutes les attaques de projectiles lancées à travers un tel nuage subissent une pénalité de –1 au TAC0. Les jets de sauvegarde contre les attaques nécessitant de viser – telles que les *éclairs* – s'effectuent avec un bonus de +1.

La composante matérielle de ce sort est une poignée de sable.



Détournement du mauvais œil (abjuration)

Réversible

Domaine : universel
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 24 heures/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 objet et 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est courant et populaire sur la Terre du destin. Les dangers du mauvais œil (voir chapitre 5) sont omniprésents, et les gens sages et prudents cherchent souvent à se protéger de ses effets.

Détournement du mauvais œil protège une créature contre ces dangers. Le magicien lance le sort sur une simple perle de verre bleue, tout en prononçant le nom usuel du bénéficiaire (ou en déclinant son identité). Le lanceur doit toucher la perle, mais n'a pas besoin de toucher la cible du sort. La perle est ensuite cousue dans un ourlet des vêtements du bénéficiaire, ou écrasée et mêlée à la boisson de ce dernier. La plupart des dirigeants ayant un magicien à portée de main préfèrent cette dernière méthode ; faire étalage d'une telle perle pourrait être interprété comme de la peur, et un émir sage ne manifeste pas de peur face à son peuple.

Tant que la perle est en possession du bénéficiaire – ou pour la durée du sort, si elle est ingérée – tout test contre le mauvais œil est automatiquement efficace. De plus, *détournement du mauvais œil* fournit un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie d'enchantement/charme. Il fournit également un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les effets du sort *malédiction*. Il n'offre aucune protection contre une malédiction lancée par d'autres moyens (magiques ou autres).

L'inverse de ce sort, *attraction du mauvais œil*, exige une perle noire plutôt que bleue. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; s'il réussit, elle est immunisée et la perle ne sert à rien. Si le jet de sauvegarde échoue, la cible attire automatiquement le mauvais œil, quelles que soient sa modestie et son humilité, et subit tous les effets négatifs indiqués pour cette épouvantable malédiction (pénalité de –2 aux jets de sauvegarde, tests de caractéristiques et jets de compétence ; les créatures nouvellement rencontrées sont au mieux « indifférentes »). De plus, la cible du sort inversé subit une pénalité de –1 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts d'enchantement/charme, ainsi qu'une pénalité de –2 aux jets de sauvegarde contre toutes les malédictions (pas seulement celles engendrées par le sort).

Détournement du mauvais œil annule les effets d'*attraction du mauvais œil*, mais seulement s'il précède ce dernier. Une fois que le mauvais œil est sur la victime, seule une magie plus puissante telle que *délivrance des malédictions* ou *quête* peut l'en débarrasser.



Épreuve du feu (divination)

Domaine : flamme
Portée : 5 m
Composantes : V, S, M
Durée : 10 rounds
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une créature ciblée
Jet de sauvegarde : aucun

Au moyen de ce sort, le lanceur et ceux qui l'accompagnent peuvent déterminer si quelqu'un dit vrai ou ment sciemment. Une bougie spéciale sert de composante matérielle pour ce sort (voir ci-dessous). Sa flamme est nourrie par la véracité des paroles prononcées par la cible – qu'elles soient exprimées verbalement ou par langage des signes.

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien doit allumer la bougie en présence de la cible (distante de 5 m au maximum). Le magicien doit questionner lui-même la cible. La bougie reste allumée tant que la cible répond sincèrement. Une demi-vérité intentionnelle ou une légère tromperie fait vaciller la flamme. Un mensonge éhonté l'éteint, mettant fin au sort. Sinon, le sort dure 10 rounds, ou couvre 10 questions, si elles durent moins de 10 rounds. À la fin de cette période, la flamme lance un brillant éclat, puis disparaît.

La vérité est subjective et comprise du point de vue de la cible. Si cette dernière est sincèrement persuadée de quelque chose, la bougie l'interprétera comme une vérité. « Je ne sais pas » ou une réponse similaire n'a aucun effet sur la bougie si la cible est réellement ignorante.

Le sort d'*épreuve du feu* n'autorise aucun jet de sauvegarde, mais peut être rendu inutile par d'autres effets magiques, tels qu'un *philtre de faconde* ou un *mensonge indétectable* (l'inverse du sort de prêtre *détection des mensonges*).

Épreuve du feu est utilisé le plus souvent pour les affaires et les questions d'état, dans lesquelles la véracité est importante, et où la créature ciblée est (censément) disposée et intéressée à dire la vérité. Lorsqu'elle signe un contrat, par exemple, on demande souvent à cette cible d'attester verbalement de son honnêteté (« Jurez-vous que les informations fournies ici sont exactes ? Avez-vous l'intention de respecter ce contrat ? »)

La bougie nécessaire pour ce sort est faite d'une forme rare de cire d'abeille du désert. Elle coûte 300 po une fois fabriquée, est n'est disponible que par l'intermédiaire de saints hommes (généralement des moralistes). Le magicien peut fabriquer lui-même la bougie en une semaine, après avoir investi 100 po dans les matériaux bruts.

Flottaison (altération)

Domaine : vague
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature ou objet
Jet de sauvegarde : annule

Le bénéficiaire de ce sort devient exceptionnellement capable de flotter sur l'eau. Il remonte directement à la surface comme un bouchon, entraînant avec lui jusqu'à 4,5 kg de « bagages » par niveau du lanceur. Les créatures respirant de l'air bénéficiant de ce sort sont à l'abri de la noyade à moins d'être empêchées de monter à la surface. Le sort de *flottaison* n'octroie pas au bénéficiaire la compétence natation, mais le garde à la surface, où il peut respirer, au moins jusqu'à ce que le sort se dissipe.

Si le magicien touche un objet au lieu d'une créature, il peut faire flotter un objet pesant jusqu'à 4,5 kg par niveau d'expérience (c'est plus difficile que de soulever une créature, qui en théorie est déjà relativement capable de flotter). Par exemple, un magicien expérimenté pourra utiliser *flottaison* pour faire remonter un coffre au trésor du fond des mers.

À environ 15 m par round, l'ascension est rapide, mais le bénéficiaire (ou l'objet) s'arrête s'il rencontre un quelconque obstacle. Une créature flottante se déplace comme elle le ferait normalement ; le sort n'interfère pas avec la natation ni les mouvements normaux, même si le bénéficiaire plonge ou nage vers le bas. Cependant, dès que l'individu cesse de nager, il se remet à flotter vers la surface. Cette montée rapide n'a pas d'effets nuisibles, quelle que soit la profondeur de départ.

La composante matérielle de *flottaison* est un morceau de bouchon. Le magicien le mâchonne en lançant le sort.

Fraîcheur revigorante (altération)

Domaine : vague
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 12 heures/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Fraîcheur revigorante empêche l'insolation, l'épuisement dû à la chaleur, les coups de soleil et autres effets nuisibles associés aux environnements hostiles. Ses effets durent 12 heures pour chaque niveau d'expérience du lanceur. Ce sort est utile pour voyager dans le désert ainsi que pour les longs voyages en mer – partout où règne une chaleur écrasante et où l'eau fraîche est rare.

Même une créature à sang froid ou aquatique peut



bénéficier de cette magie. Le sort fait en sorte que les créatures à peau humide conservent leur humidité. Il ne permet cependant pas aux créatures respirant de l'eau de fonctionner sur la terre ferme.

Cette magie ne peut écarter indéfiniment les dangers. Une fois que sa protection prend fin, la même créature ne pourra bénéficier à nouveau de *fraîcheur revigorante* pendant une période égale au double de la durée de protection ; les tentatives visant à lancer des sorts similaires échouent de la même façon.

Les composantes matérielles de ce sort sont une pincée de sable, une goutte d'eau et une goutte du sang de la créature devant en bénéficier. Les bénéficiaires dénués de sang (les sableux, par exemple) peuvent lui substituer un autre fluide vital. Les créatures totalement dénuées de fluides de ce type (morts-vivants, par exemple) ne peuvent profiter des bienfaits de ce sort.

Jambiya de sable (évocation)

Domaine : sable
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1d6 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 objet
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort change une poignée de sable en une lame métallique tranchante de couleur brun grisâtre, tenue fermement par le lanceur. Comme une véritable jambiya (un type de dague), elle est à double tranchant et incurvée. La lame ne peut mesurer plus de deux fois la longueur de la main du magicien, et ne peut peser plus de 2,3 kg (le lanceur en détermine la taille). Cette arme est dure comme l'acier, mais ne peut être affectée par les forces magnétiques ni la chaleur, et ne constitue pas un bon conducteur.

La *jambiya de sable* inflige 1d4+1 points de dégâts. Au regard de la vulnérabilité des créatures ou objets, cette lame est une arme magique +1. Une *jambiya de sable* s'effrite sous forme de grains de sable dans les conditions suivantes : lorsqu'elle est dissipée, sur commande mentale du lanceur, à la mort de ce dernier ou s'il perd conscience, ou à l'expiration de la durée du sort.

Combiné avec *jambiya volante*, ce sort peut créer une arme aérienne.

Marchand de sable (enchantement/charme)

Domaine : sable
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1d4+2 rounds
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort plonge un seul être vivant de n'importe quelle espèce, classe ou niveau dans un sommeil magique, à condition que cet individu ait normalement besoin de sommeil. Le sort ne peut affecter les morts-vivants ni les constructions animées par magie. Il peut cependant affecter les génies et autres êtres extra-dimensionnels.

La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il échoue, la victime tombe immédiatement dans un profond sommeil pour la durée du sort, tombant généralement à terre et lâchant les objets qu'elle tient. Cette chute n'éveille jamais la victime, mais tout impact violent ou attaque infligés par la suite le feront. Des bruits seuls ne peuvent réveiller la cible de ce sort. Si le jet de sauvegarde réussit, la victime est simplement ralentie (exactement comme si elle était affectée par lenteur, un sort de magicien du 3e niveau) pendant un unique round.

La composante matérielle de ce sort est une pincée de sable fin, lancée au visage de la créature visée ou saupoudrée sur sa tête. En combat, un jet d'attaque réussi est nécessaire pour appliquer le sable.

Répulsion de l'eau (abjuration)

Domaine : vague
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 jour ou 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature ou objet
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort évite au lanceur, à une autre créature ou à un objet d'être mouillé. Il offre une protection contre l'eau sous sa forme liquide – eau de mer comme eau douce. Il est cependant inefficace contre les acides corrosifs et les poisons, même quand ils sont dilués dans l'eau. De plus, le sort n'a aucun effet, positif ou négatif, sur les créatures issues du Plan élémentaire de l'eau.

Un bénéficiaire vivant pourra marcher sous une pluie battante, plonger dans un bassin ou se tenir sous une chute d'eau et en sortir les vêtements secs, toujours impeccablement coiffé. Le sort n'empêche pas la noyade. Il ne permet pas non plus au bénéficiaire de respirer sous l'eau ni de nager s'il en était auparavant incapable. Mais il garde au sec le bénéficiaire et tout ce que porte ce dernier, pendant une journée.





Lorsqu'il est lancé sur un objet, *répulsion de l'eau* le rend complètement étanche pour une période d'un jour par niveau du lanceur. Par exemple, un tonneau rempli de grain et protégé par *répulsion de l'eau* peut être jeté à la mer, puis s'échouer plusieurs jours plus tard sur le rivage, son contenu complètement sec.

Les composantes matérielles de ce sort sont un morceau de cire et un peu de papier.

Silence de sable (altération)

Domaine : sable
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature ou objet
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort fait régner le silence dans les environs immédiats de la créature ou de l'objet touché. Les effets ressemblent à ceux du sort de prêtre *silence sur 5 mètres*, mais sans l'effet de zone. La cible est « étouffée ». Tous les sons qui en émanent – y compris ceux provoqués par un objet la frappant – sont transmis au loin, dans un emplacement aléatoire (défini ci-dessous). De la même façon, les sons émis par un objet tenu par la cible ou fixé à elle sont déplacés aléatoirement.

L'objet ou la créature bénéficiaire a droit à un jet de sauvegarde. Si ce dernier réussit, le sort échoue et est perdu. Comme d'habitude, un bénéficiaire qui souhaite être réduit au silence (tel que le magicien lui-même) peut renoncer à son jet de sauvegarde.

Contrairement à *silence*, *silence de sable* n'empêche pas le bénéficiaire de prononcer des mots d'activation, tels que ceux destinés aux objets magiques. Le sort ne l'empêche pas non plus de prononcer les composantes vocales d'un sort. La capacité du bénéficiaire à lancer un sort reste inchangée tant que ce sort n'a pas d'effet basé sur les sons (un sort de *cri*, par exemple, ne fonctionnerait pas). Les attaques à base de bruit (telles que la plainte d'une banshee ou le rugissement d'un androsphinx) ne sont pas annulées. Elles se produisent quand même, mais comme tout son, leurs effets sont détournés dans un autre lieu.

Où donc vont ces sons « étouffés » ? Ils émanent d'emplacements aléatoires, à une distance de leur source réelle pouvant aller jusqu'à 3d6 km, plus 1,5 km par niveau du lanceur. Le nouvel emplacement peut se situer dans n'importe lequel des huit points cardinaux à partir de la source (nord, sud, est, ouest et leurs combinaisons), mais pas vers le haut ni vers le bas (le MD lance 1d8 et assigne une direction à chaque résultat). D'autres individus présents à ces emplacements entendront clairement le bénéficiaire du sort. Ces individus (souvent déroutés) sont également vulnérables aux effets de toute attaque basée sur le son lancée contre le bénéficiaire.

Du fait des blessures, de la confusion et des contrariétés que peuvent causer ces sons errants, plusieurs émirs locaux ont interdit l'emploi de ce sort à moins de 30 km de leur palais. D'autres dirigeants autorisent, et apprécient, ces interruptions. Si les sons errants semblent intéressants, les émirs peuvent envoyer des gardes ou des mages enquêter sur place. Les aventuriers devront se renseigner sur les coutumes locales avant de lancer *silence de sable*.

La composante matérielle de ce sort est deux poignées de sable, dont on saupoudre le bénéficiaire. En combat, un jet d'attaque réussi peut être nécessaire pour asperger la victime de sable.

Vision marine (divination)

Domaine : vague
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort obtient la capacité à voir sous les vagues presque aussi bien que sur la terre ferme. La portée de sa vision sous l'eau est doublée par rapport à la normale (voir « Combat sous-marin » dans le *Guide du maître* pour plus de détails). Par exemple, la portée de la vision d'un personnage est normalement de 15 m dans l'eau douce et de 30 m dans l'eau de mer ; avec ce sort, elle devient respectivement de 30 m et 60 m. Les modifications dues à la profondeur, à la végétation sous-marine et à l'obscurité continuent de s'appliquer. Par exemple, à une profondeur de 15 m dans l'eau douce, un personnage peut normalement voir à 3 m ; avec ce sort, il verra à 6 m.

Mais l'effet le plus important de *vision marine* est de permettre à un bénéficiaire placé au-dessus de la surface de l'eau de contempler ce qui se trouve dessous sans subir les inconvénients de la réfraction et de la réflexion.



La portée de sa vision est égale à sa portée de base habituelle (doublée par le sort), moins la distance qui le sépare de l'eau. Aucune pénalité ne s'applique pour la profondeur, mais les règles concernant obscurité et végétation continuent de s'appliquer.

Par exemple, un personnage naviguant sur l'océan peut normalement voir jusqu'à 60 m sous l'eau avec ce sort. S'il se tient sur le pont d'un navire à 6 m au-dessus de la surface, il peut encore voir à 54 m sous cette dernière. De cette manière, il peut guetter des attaquants remontant à la nage des profondeurs.

La composante matérielle de *vision marine* est l'œil d'une pieuvre ou d'un calmar, qui est détruit pendant l'incantation.



Voyage sans trace (altération)

Domaine : sable
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au bénéficiaire – un individu ou sa monture – de fouler un sol sablonneux sans laisser la moindre trace visible. Sur d'autres types de terrain, ce sort n'a aucun effet.

Le magicien doit ramasser une poignée de sable. Puis il doit verser une larme qui tombe sur le sol. La larme laisse une tache visible, marquant l'endroit où commence l'effet du sort. À partir de ce point, le sable (ou le terrain sablonneux) ne conservera pas les empreintes du bénéficiaire – ni toute autre trace physique qu'il imprimerait normalement. Le sable crée un coussin d'air au-dessus de sa surface, sur lequel le bénéficiaire marche. Ce coussin demeure pendant un round, ce qui permet à un poursuivant ou un compagnon le suivant de près d'être dissimulé de la même façon, à condition qu'il suive exactement le même chemin.

Bien qu'invisible à l'œil nu, le chemin suivi par le bénéficiaire irradie la magie pendant 1d4 tours après l'incantation, quelles que soient les modifications apportées par la suite au sable ou à l'air qui le recouvre. De plus, les créatures qui pistent à l'odeur ou à la chaleur ne sont pas handicapées par ce sort.

Comme indiqué plus haut, les composantes matérielles de ce sort sont une poignée de sable et une larme du magicien.



Sorts du deuxième niveau

Agrandissement de créature du désert (altération)

Réversible

Domaine : sable
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1d6 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au lanceur d'augmenter la taille d'une créature (y compris d'une créature intelligente telle que lui-même) en hauteur, largeur, volume, force et poids. Cette augmentation accroît également, de façon proportionnelle, les dégâts infligés par les attaques physiques de la créature. Avant de lancer le sort, les magiciens noteront qu'ils n'obtiendront ni plus ni moins de contrôle sur la créature agrandie qu'ils n'en avaient auparavant.

Ce sort est surtout efficace sur les créatures du désert, mais peut également être lancé sur d'autres. « Créatures du désert » se réfère aux animaux et monstres normalement rencontrés en terrain désertique (comme indiqué dans le *Bestiaire monstrueux*), ainsi qu'aux individus dont les origines et l'histoire sont liées au désert (tels qu'un nomade du désert ou un membre de tribu vivant sous la tente).

Tout ce qui est porté ou transporté par la cible du sort est agrandi avec elle – sauf un cavalier, au cas où la cible serait une monture. La cible peut atteindre une taille choisie par le magicien, avec une croissance maximale de 10 % par niveau du lanceur. Ainsi, un magicien du 10e niveau peut provoquer une croissance de 100 % (doublant la taille de la créature) tandis qu'un magicien du 20e niveau peut susciter une croissance de 200 % (triplant la taille de la créature). Ce sont là des maxima absolus ; ni le lanceur ni un autre magicien ne peuvent lancer de multiples sorts d'*agrandissement* sur une créature donnée. Si quelqu'un essaie, le sort lancé en premier est efficace, mais tous les autres sorts d'*agrandissement* sont perdus.

Un magicien mal intentionné pourrait espérer nuire à la cible en augmentant sa taille au-delà de celle de son environnement immédiat. Cela ne peut se produire. Quand la cible rencontre une résistance (même la toile d'une tente), la croissance cesse avant de faire subir des dégâts à la cible. Le jugement du MD s'applique, bien entendu.

Une créature agrandie peut atteindre des objets plus éloignés et se déplacer plus rapidement (cette dernière capacité est particulièrement utile pour une monture, à condition que le cavalier réussisse à rester en selle). Sa nouvelle taille ne gêne jamais ses activités normales, y compris le vol ou l'escalade. Comme indiqué, les dégâts qu'elle inflige et sa vitesse de déplacement augmentent pour atteindre les nombres appropriés à sa nouvelle taille, sans tenir compte des fractions. Cependant, les statistiques suivantes ne changent pas : sa Dextérité, son nombre d'attaques, ses dés de vie, ses points de vie et ses jets de sauvegarde (par exemple, un scorpion pourrait être agrandi à la taille d'un chien, mais son dard empoisonné ne serait pas plus efficace).

Chaque cible d'agrandissement de créature du désert a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour en éviter les effets. Le jet de sauvegarde commence avec une pénalité de –6, mais cette pénalité est ajustée de +1 pour chaque point d'Intelligence au-dessus de 12. Enfin, si la cible n'est pas native du désert, elle obtient un bonus supplémentaire de +1.

L'inverse du sort, *réduction de créature du désert*, permet au lanceur de réduire la taille d'une cible de 10 % par niveau du magicien, jusqu'à un minimum de 10 % de sa taille originelle. Ainsi, un magicien du 10e niveau peut réduire un guerrier musculeux d'1m80 à une taille de 18 cm. L'individu réduit conserve tous ses dés de vie et points de vie, mais ses attaques et sa vitesse de déplacement sont réduites en conséquence, en ignorant toutes les fractions. Sinon, le sort inversé fonctionne exactement comme *agrandissement*.

La composante matérielle des deux versions de ce sort est un bâtonnet d'acajou ou de teck.

Alerte de profondeur (divination)

Domaine : vague
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 navire
Jet de sauvegarde : aucun

Au moyen de ce sort, un magicien présent à bord d'un navire peut avertir l'équipage d'un soudain changement de profondeur. C'est particulièrement utile si ce changement est dû à un récif, à des écueils ou à une énorme créature sous-marine susceptible de menacer le navire. Le sort peut détecter n'importe quel obstacle au moins aussi gros que la quille du vaisseau concerné.

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien choisit la profondeur qu'il souhaite surveiller, jusqu'à 3 m par niveau d'expérience. Il décide ensuite de centrer le sort directement sous la proue du navire, ou 36 m en avant de la proue (si le navire change de direction, « en avant » change en conséquence).



Le sort crée une « perche » intangible et invisible qui sonde jusqu'à la profondeur désirée, à l'emplacement choisi. Chaque fois qu'elle détecte un obstacle important, une petite voix alerte le lanceur par magie, lui rapportant à l'oreille la profondeur de l'eau. Seul le magicien peut entendre cette voix, et bien qu'elle soit capable de l'éveiller d'un sommeil ordinaire, elle ne peut annuler les effets d'un sommeil ou d'une inconscience magique, ni interrompre le lancer d'autres sorts. Les bruits ordinaires, même le bruit de la mer, ne couvrent pas cette petite voix, pas plus que la surdité magique ou naturelle.

Une fois qu'elle a commencé, la voix magique continue de fournir des « relevés » de la profondeur de l'obstacle par tranches de 3 m. Chaque fois que la profondeur change de 3 m, la petite voix prend note de ce changement. Si la profondeur augmente à un niveau dépassant celui que le sort peut contrôler, la petite voix prend note de ce fait, puis reste silencieuse jusqu'à ce que le navire soit à nouveau en danger.

Ce sort ne fournit pas de protection physique contre une collision avec de gros objets ; il ne fait que notifier de leur existence. Un gros objet vivant (tel qu'une baleine) peut activer le sort, à condition d'être plus grand que le navire protégé. Tout objet sans vie capable d'endommager le navire est également signalé.

La composante matérielle de ce sort est une perle de verre transparente, écrasée au moment de l'incantation.

Éblouissement solaire (évocation)

Domaine : flamme
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 2 à 8 rounds
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : cercle de 4,50 m de rayon, 1 cible/niveau
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort ne peut être lancé qu'en plein jour, ou en présence d'autres sortilèges imitant la pleine lumière du jour, tels que *rayon de soleil* ou *lumière éternelle*. Lorsqu'il est lancé, de petites sphères multicolores apparaissent et se déplacent en dansant, frappant les yeux des cibles. Les effets correspondent à ceux du sort du 2e niveau *cécité* pendant 2d4 rounds. Une cible aveuglée subit une pénalité de –4 sur ses jets d'attaque, et ses adversaires obtiennent un bonus de +4 à leurs jets d'attaque contre elle.

Le lanceur peut viser une créature par niveau d'expérience. Toutes les cibles doivent se trouver dans une unique zone d'un rayon de 4,50 m. Aucun bonus n'est accordé pour l'emploi d'*éblouissement solaire* contre une unique cible au lieu de plusieurs.

Éblouissement solaire n'affecte que les créatures qui voient normalement. Il n'affecte pas les créatures aveugles, et ne nuit pas à celles qui comptent avant tout sur d'autres sens ou formes de détection. Contre les morts-vivants, *éblouissement solaire* cause la démangeaison associée au sort du 2e niveau *irritation*. En conséquence, la classe d'armure de la cible morte-vivante empire de 4 points et ses jets d'attaque de 2 points pour la durée du sort (2d4 rounds).

La composante matérielle de ce sort est un petit globe de gomme sucrée, qui est détruit pendant le lancement du sort.

Flèches de feu (altération)

Domaine : flamme
Portée : 5 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet au lanceur de faire lancer des flèches enflammées par un feu de camp. La source du feu doit être à portée, mais n'a pas besoin d'être vue par le lanceur.

Quand *flèches de feu* est lancé, le feu s'éteint immédiatement, explosant en projectiles enflammés. Le sort crée une flèche de feu par niveau du lanceur (quelle que soit la taille d'origine de la source du feu). Ces banderoles de flamme de courte durée bondissent depuis la source du feu dans une direction déterminée par le lanceur. Si ce dernier ne choisit pas de direction, les flèches s'envolent dans des directions aléatoires. Une flèche de feu peut parcourir jusqu'à 9 m à partir de sa source, et mettre le feu à tout combustible qu'elle touche (des jets de sauvegarde contre le « feu magique » sont nécessaires).

Une créature visée par une flèche de feu doit effectuer deux tests de Dextérité. Si les deux réussissent, elle évite tout dommage. Si un seul jet réussit, la victime subit 1d4 points de dégâts de feu. Si les deux jets échouent, elle reçoit 2d4 points de dégâts des flammes. De multiples flèches nécessiteront de multiples tests de Dextérité.

En plus d'une source de feu, ce sort exige une poignée de sable dans laquelle le lanceur a placé une goutte de sa salive ou de ses larmes. Le magicien souffle ce mélange à partir de sa paume.

Jambiya volante (altération)

Domaine : vent
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 objet
Jet de sauvegarde : aucun





Cette magie spécialisée permet à un magicien d'envoyer une lame poursuivre une cible comme un faucon poursuivant un rat du désert. Seules les petites armes à lame métallique peuvent en faire l'objet – telles qu'une jambiya, un couteau, un coutelas, une dague et la lame créée par le sort *jambiya de sable*. En dehors de cela, l'arme peut être de n'importe quel type. Si le magicien n'est pas familiarisé ou compétent avec cette arme, les attaques s'effectuent avec la pénalité habituelle au TAC0 (–5 pour les magiciens).

Pour lancer ce sort, le magicien murmure une incantation en tenant en main l'arme choisie, souffle dessus, puis la lance ou la lâche. Le lanceur dirige l'arme enchantée contre un individu spécifique. L'arme s'envole pour attaquer cet adversaire à distance. Le lanceur peut changer de cible tant que le sort fait effet. Dans tous les cas, il doit pouvoir voir sa cible ; l'arme ne peut s'envoler sans bénéficier de sa vision.

Le magicien peut déplacer l'arme de 18 m par round. L'arme frappe une fois par round avec le TAC0 normal du lanceur (et la pénalité liée à l'absence de compétence, si elle s'applique). Elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, et est considérée comme une arme magique +2 en ce qui concerne le type de créature qu'elle peut toucher (si la lame était magique avant que ce sort soit lancé, ajoutez ces bénéfices à ses bonus habituels). Les dégâts, cependant, se font à –1, avec un minimum d'1 point. Tant qu'elle est animée, l'arme a une classe d'armure de 0, et est considérée comme ayant 12 points de vie. Si elle est réduite à 0 points de vie ou moins, le sort prend fin, mais l'arme elle-même n'est pas réellement endommagée.

Le lanceur doit se concentrer continuellement sur la *jambiya volante* pour continuer de l'animer. Le sort se termine instantanément si le lanceur meurt, commence à lancer un autre sort, tombe inconscient ou sort de la portée. Pendant que le magicien est occupé à lancer une *jambiya volante*, toute blessure qui lui est infligée ruine le sort. Mais si l'arme est déjà animée, une blessure seule ne met pas fin au contrôle du magicien. Si le contrôle est perdu, le sort prend fin et l'arme tombe simplement à terre.

En plus d'une lame adaptée, ce sort nécessite une larme du magicien.

Mur anti-bruit (altération)

Domaine : vent
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 9 m de large x 9 m de haut x 3 cm d'épaisseur
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un mince mur d'air qui empêche tout bruit et attaque basée sur le bruit de passer à travers. Le mot-clé est *travers* : un son produit d'un côté du mur reste audible et efficace de ce côté.

Toute attaque à base de son (telle que le chant d'une harpie ou un *mot de pouvoir*) est bloquée par le *mur anti-bruit* ; quiconque se trouve du côté opposé est immunisé contre cette attaque. Ceux qui se trouvent du même côté que l'attaque – ou, on ne sait comment, à l'intérieur du mur – restent vulnérables. Une attaque qui entre partiellement en contact avec le mur, ou déborde sur son extrémité, ne sera inefficace que contre ceux qui se trouvent directement derrière le mur.

Un sort tel que *boule de feu*, qui a une composante verbale mais n'est pas basé sur le son, n'est pas arrêté par le mur. Le lanceur peut toujours rassembler les énergies nécessaires en prononçant l'incantation d'un côté du mur, puis en envoyant le sort à travers. Les objets magiques activés par des mots ne sont pas non plus affectés par le *mur anti-bruit*. Cependant, le mur bloque tout son. Par conséquent, une *boule de feu* peut le pénétrer et exploser de l'autre côté, mais l'explosion n'est pas audible du côté où elle a été lancée.

Un *mur anti-bruit* est habituellement utilisé pour protéger une entrée contre les oreilles indiscrètes, ainsi que pour protéger les appartements du sultan et son harem contre les perturbations indésirables. Il annule également les sons errants causés par le sort *murmure de sable*, et bloque le sort *clairaudience*. Dans d'anciens récits, de grandes cités dirigée par des marids utilisaient des *murs anti-bruit* pour protéger leurs citadelles des effets de *trompes de destruction* et de *tambours de panique*.

La composante matérielle de ce sort est une plume blanche, envoyée dans les airs en soufflant dessus. La plume se désintègre en retombant, ce qui active le sort.

Ombre de sable (illusion/fantasme)

Domaine : sable
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 18 tours (3 heures)
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ombre de sable dissimule complètement une créature du moment que le bénéficiaire de ce sort se trouve totalement ou presque totalement dans l'ombre. Seuls ceux qui utilisent la détection magique peuvent le voir. Si le bénéficiaire passe d'une ombre à l'autre en traversant une zone éclairée, il apparaît soudain à la lumière, puis disparaît de nouveau, et peut le faire de façon répétée.

Le sort dure trois heures. Il ne peut être abrégé par la volonté du lanceur ni celle du bénéficiaire. Cependant, *dissipation de la magie* met fin à l'effet d'*ombre de sable*



lorsqu'il est lancé sur le bénéficiaire. Un sort de *lumière* rend également le bénéficiaire à nouveau visible, mais seulement tant qu'il reste dans la zone d'effet de la *lumière*. Un bénéficiaire dissimulé peut également révéler sa position en ramassant un objet – qui reste visible à moins qu'un sort distinct d'*ombre de sable* soit lancé dessus.

Le bénéficiaire peut attaquer et être attaqué sans interrompre le sort d'*ombre de sable*. Les jets d'attaque contre le bénéficiaire subissent une pénalité de –4 au TAC0. La vision du bénéficiaire n'est pas altérée par le sort.

Le lancement de ce sort requiert une pincée de sable sec et un cil, qui sont lancés en l'air.

Pilier de sable (altération)

Domaine : sable
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort crée un pilier de sable cylindrique qui s'élève du sol désertique, soulevant la cible vers le ciel pour lui donner une vue aérienne des environs. Les personnages placés à moins de 3 m du bénéficiaire sont également soulevés, à moins de réussir à sauter hors de portée du sort. Ce dernier ne fonctionne que dans une région sablonneuse, car le sable qui constitue le pilier est tiré de la zone environnante. Le sommet du pilier est un cercle plat de 3 m de rayon, centré sur le bénéficiaire du sort, qui peut cependant se déplacer une fois le sort lancé.

Un jet de sauvegarde réussi empêche le pilier de se former sous une cible non consentante. Une fois le pilier formé, aucun jet de sauvegarde ne peut empêcher sa progression. Le pilier peut s'élever aussi haut que la quantité de sable disponible le permet, ou aussi haut que le désire le magicien, jusqu'à une hauteur maximale de 3 m par niveau du lanceur. Les créatures au sommet du pilier peuvent voir au loin, atteindre des objets élevés et éventuellement échapper à des sorts lancés « au niveau du sol ». Cependant, si le pilier de sable ou ceux qu'il porte heurtent un autre objet présentant une résistance (le plafond d'une caverne, par exemple), le pilier cesse automatiquement de s'élever.

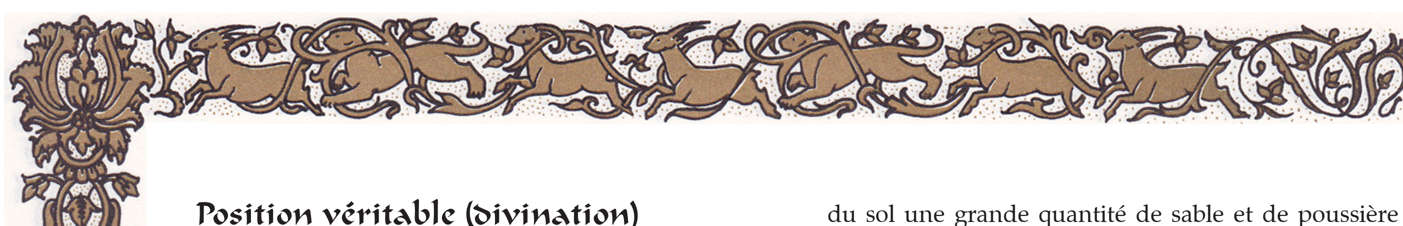
En dehors de ce type de restriction, le magicien peut faire monter et descendre le pilier de 3 m par round à volonté, comme s'il s'agissait d'un ascenseur. Le pilier a 50 points de vie et une classe d'armure de 5. Si des attaques physiques contre le pilier le « tuent », ou si l'on utilise contre lui un sort de *dissipation de la magie* ou d'*excavation*, le pilier s'effondre.

Les créatures placées au sommet d'un pilier peuvent le quitter et y revenir (par exemple en sautant sur la muraille d'un château, en se déplaçant dans le château, puis en revenant sur le pilier) sans affecter son existence. Un individu occupant le sommet du pilier peut aussi en tomber s'il est renversé par de grands vents ou d'autres moyens, ou si le pilier s'effondre ; dans tous les cas, les dégâts normaux dus à la chute s'appliquent.

Le magicien peut faire s'effondrer le pilier à tout moment par un acte de volonté délibéré. Quand la durée maximale du sort a expiré, le pilier tombe également. Même si le lanceur meurt avant expiration de la période, le pilier ne s'effondrera pas à moins que le lanceur n'ait fait le choix conscient de le détruire.

Ce sort exige une quantité suffisante de sable pour créer le pilier, par exemple le sable d'une plage ou d'une étendue désertique.





Position véritable (divination)

Domaine : vague
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Le sort de *position véritable*, utilisé avant tout par les marins, permet au bénéficiaire de déterminer avec précision la direction dans laquelle se trouve un point de repère familier ou un site géographique. Pendant un tour, il obtient une indication mentale, une sorte de boussole indiquant la direction d'une ville, d'un bourg, d'un point de repère terrestre significatif ou autre élément particulier. Il doit s'être déjà rendu dans ce lieu, même si cela s'est fait au moyen de *téléportation* ou d'un *portail* magique. De plus, le site recherché par *position véritable* doit se trouver sur le même plan d'existence que le bénéficiaire. Sa distance n'est pas prise en compte ; le sort révèle toujours la direction correcte, mais pas à quelle distance se trouve le point recherché.

Si le site est caché par magie (c'est-à-dire dissimulé à la détection magique), le sort échoue. Il échoue également si le site n'existe plus (par exemple, une oasis qui s'est asséchée ou un bourg qui a été complètement rasé). Le sort ne guidera pas le bénéficiaire vers un être vivant. Il ne peut pas non plus localiser un objet portable tel qu'une gemme ou un objet magique, même si cet objet est actuellement immobile.

Afin de lancer ce sort, le magicien recherchant une *position véritable* doit avoir sous les pieds au moins 3 mètres d'eau. Ce fait, associé à la nature « en droite ligne » du sort, le rend surtout utile pour les marins éloignés des côtes. Pourtant, des histoires circulent concernant un certain Habib Al-Anzaro, surnommé « le Spongieux », qui fabriquait de grandes échasses avec des tubes creux et les remplissait d'eau. La dernière fois que l'on vit Habib, il galopait à travers le désert comme une cigogne prise de folie, en quête de ruines qu'il avait visitées étant enfant.

La composante matérielle de ce sort est une pincée de limaille de fer, avalée par le lanceur.

Rideau de poussière (évocation)

Domaine : sable
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : cube de 6 m d'arête par niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un coup de vent contrôlé qui soulève du sol une grande quantité de sable et de poussière et la façonne dans les airs. Le lanceur doit choisir entre deux formes de base – un mur ou un nuage aveuglant ressemblant à une tempête de sable. La première forme peut être utilisée pour dissimuler les alliés du magicien. La seconde encercle généralement ses ennemis. Une fois la forme choisie, elle ne peut être changée. En moins d'un round, le sort crée un vent assez fort pour façonner le nuage ou le mur et lui donner son plein volume. Ce vent n'est cependant pas assez fort pour causer des dégâts.

Les créatures prises dans un nuage de poussière combattent comme dans l'obscurité totale, avec une pénalité de –4 à leurs jets d'attaque. Les individus possédant la compétence combat aveugle ne sont cependant pas affectées.

Les projectiles tirés dans le nuage ou mur de poussière, de l'intérieur ou à travers, subissent une pénalité de –1 – en admettant que la cible soit encore visible (ce qui correspond aux résultats de *déplacement de sable*, un sort du 1er niveau). Le lancer de sorts n'est pas affecté par le *rideau de poussière*, en dehors d'une visibilité réduite.

Le lanceur doit se concentrer de façon continue pour maintenir le *rideau de poussière*. Si sa concentration est rompue, le nuage ou mur de poussière s'effondre et se dissipe un round plus tard. La même chose se produit si le lanceur est blessé, meurt, commence à lancer un sort, sombre dans l'inconscience ou se déplace hors de portée du nuage.

Tant que sa concentration est maintenue, le lanceur peut déplacer le mur ou nuage de sable jusqu'à 9 m horizontalement et 9 m verticalement à chaque round. Un sort de *dissipation de la magie* fera s'effondrer le *rideau de poussière* – de même que toute autre magie capable de contrôler ou de créer les vents (même un effort amical visant à déplacer le rideau).

Un lanceur de sorts créant un nuage à l'aide de ce sort n'est pas limité à une masse informe. Il peut également façonner la poussière pour lui donner l'apparence d'un djinn, d'un dragon, d'une masse de tentacules – tout ce qui lui plaira. Comme pour les autres formes, ce choix doit s'effectuer au lancement du sort, et ne peut être modifié par la suite. Ces formes ne sont qu'affaire de style ; les effets restent les mêmes que ceux de n'importe quel nuage, et ne peuvent être confondus avec la véritable créature.

Le *rideau de poussière* ne peut être lancé que dans une zone comportant suffisamment de poussière, sable ou terre friable pour alimenter une tempête de poussière. La terre poussiéreuse d'une rue de village est suffisante. Conviendront également un désert, une plage ou un tombeau qui n'a pas été dérangé depuis des lustres. Mais la pierre des rues d'une cité ne pourra servir à ce sort, pas plus qu'un affleurement de roche massive ou la végétation d'une jungle.



Le magicien lance ce sort en murmurant une incantation. La composante matérielle est une poignée de sable, soufflée depuis la main du lanceur.

Suppression de l'éblouissement (divination)

Domaine : flamme
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Cette magie permet au lanceur ou à un autre individu qu'il touche de voir clairement sous un soleil aveuglant, délivré des effets miroitants de la chaleur. Le bénéficiaire sait que les mirages et illusions courantes (résultant de sorts du niveau 5 ou d'un niveau inférieur) ne sont pas réels. Il bénéficie également d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre *vapeur colorée*, *charme de feu* et les sorts visuels similaires en rapport avec la couleur, la chaleur ou le feu.

Le bénéficiaire n'est pas gêné par les reflets de la lumière du soleil – qu'ils proviennent d'un miroir, d'un bouclier luisant ou d'un autre dispositif visant à aveugler ou éblouir. Il jouit des « meilleures conditions » lorsqu'il effectue un jet d'attaque pour un tir de projectiles ou pour diriger un sort, ce qui se fait de façon optimale.

Suppression de l'éblouissement évite également au bénéficiaire d'être aveuglé par une lumière vive, y compris celle causée par *lumière éternelle* et *soleil éblouissant*. Si le mal est déjà fait, *suppression de l'éblouissement* peut annuler les effets de *soleil éblouissant* et de *lumière*. Il ne peut cependant annuler ceux de *lumière éternelle* ou de sorts plus puissants. Il ne peut pas non plus protéger le bénéficiaire contre les effets de *mot de pouvoir aveuglant*.

La composante matérielle de ce sort, consumée par l'incantation, est un éclat de verre, de gemme, de mica ou de tout autre cristal limpide.

Sorts du troisième niveau

Coque de pierre (altération)

Domaine : vague
Portée : 9 m + 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 1 navire d'une longueur maximale de 45 m
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort renforce la coque d'un navire par une aura magique qui l'aide à résister aux attaques de monstres, aux écueils et récifs cachés et aux attaques de bélier d'autres navires. Il contre également les effets de sorts tels que *distorsion du bois* et *répulsion du bois*, mais pas ceux du feu. La navigabilité de l'embarcation enchantée de cette façon s'améliore de 20 % (voir la table 77 au chapitre 14 du *GdM*). Le navire ne bénéficie d'aucune amélioration pour des situations autres que celles indiquées. Par exemple, dans une tempête ou lors d'un voyage prolongé, le navire conserve sa navigabilité d'origine.

Coque de pierre présente quelques inconvénients. Dès l'instant où le sort est lancé, le déplacement horaire de base du navire est divisé par deux, avant l'application de tout autre modificateur. La même chose s'applique à son déplacement d'urgence. De plus, la coque protégée dégage une aura magique d'altération. Le magicien peut dissiper la coque de pierre à volonté, à condition de se trouver à portée du navire.

La composante matérielle de ce sort est un morceau de pierre ponce (une roche volcanique assez légère pour flotter sur l'eau). Cette dernière est consumée lors de l'incantation.

Coup de soleil (évocation)

Domaine : flamme
Portée : 4,5 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : ½

Quand un magicien lance ce sort, un intense souffle de chaleur émane de sa main, formant un étroit rayon qui contourne les obstacles et se déplace pour suivre sa cible, la frappant aussi infailliblement qu'un sort de *projectile magique*. Le rayon inflige à la cible 6d4 points de dégâts dus à la chaleur – plus 2d4 points supplémentaires si la créature porte une armure ou touche physiquement une arme ou un objet métallique plus grand qu'une épée, y compris un bouclier.



Le sort de *coup de soleil* ne nécessite ni soleil ni chaleur, ni même un environnement chaud, pour fonctionner. Un magicien ne peut cependant pas le lancer sous l'eau ni à travers l'eau, pluie ou brouillard compris.

La chaleur magique de ce sort n'affecte que la chair vivante. Les morts vivants ou objets dénués de vie sont immunisés contre lui, même s'ils sont hautement inflammables ou vulnérables à la lumière du soleil. Ainsi, un guerrier portant une outre de lait de chèvre pourra être cuit à mort tandis que le lait restera frais et intact.

Dissipation de mirage (abjuration)

Domaine : universel
Portée : 27 m + 1 m par niveau
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 5,5 m²/niveau, sur 3 m de haut
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un champ qui détruit instantanément toutes les illusions naturelles telles que les mirages. Il détruit également les illusions magiques, y compris l'invisibilité. Il existe trois importantes exceptions. *Dissipation de mirage* n'identifie pas et n'affecte pas l'invisibilité naturelle, les illusions résultant de sorts du 6e niveau et plus, ni les aptitudes naturelles imitant ce type de sort.

Le sort bannit immédiatement les tromperies visuelles qui débordent sur la zone d'effet, la touchent ou se produisent entièrement à l'intérieur. Si la magie ou l'illusion concernée est normalement continuelle ou renouvelable, elle peut se produire à nouveau un tour plus tard.

Dissipation de mirage affecte une zone continue de 5,5 m² par niveau du lanceur (par exemple, 3 m de large sur 1,80 m de profondeur), haute de 3 m. La zone peut prendre toute forme désirée par le lanceur. Par exemple, il pourra la « plier » en deux pour la rendre haute de 6 m, couvrant 2,75 m² à la base. Ou il pourra remplir un corridor long de 3,60 m sur 1,50 m de large, en conservant la hauteur de 3 m. Dans les zones dégagées, le lanceur se concentre habituellement sur un point focal, et le sort affecte une zone sphérique centrée sur ce point.

La composante matérielle de ce sort est une poignée de sable, éparpillée dans l'air pendant l'incantation. Le sort fonctionne sur n'importe quel type de terrain.

Entretien avec les créatures marines (altération)

Domaine : vague
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : sphère d'un rayon de 9 m/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au lanceur de communiquer avec n'importe quelle créature marine dont l'intelligence est « animale » ou plus élevée. Le magicien peut comprendre ce type de créature et répondre dans le langage adéquat. Il peut converser avec tout ou partie des créatures marines dans la zone d'effet, même si elles sont de différentes races et ne parlent pas le même langage.

Comme le sort de prêtre *langage des animaux*, ce sort ne garantit pas que les créatures marines se montreront amicales envers le magicien. Les créatures sont libres de renoncer à discuter pour simplement attaquer le lanceur du sort si elles le souhaitent. Le sort ne permet pas non plus au lanceur de respirer sous l'eau. S'il peut déjà le faire (grâce à une aptitude, un artefact ou un sort), alors la conversation peut avoir lieu sous l'eau. Sinon, le magicien doit rester à la surface, mais peut être entendu par ceux qui vivent au-dessous des vagues.

La composante matérielle de ce sort est une petite trompette fabriquée dans un coquillage, qui est consumée par le lancement du sort.

Épée de sable (évocation)

Domaine : sable
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1d6 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 objet
Jet de sauvegarde : aucun

Comme *jambiya de sable*, ce sort crée une lame métallique aiguisée qui est aussi dure que l'acier, n'est pas endommagée par les forces magnétiques ou la chaleur et constitue un mauvais conducteur – tout cela à partir d'une petite quantité de sable. Dans le cas présent, cependant, la lame est plus grande, et ne peut être associée au sort *jambiya volante*. L'*épée de sable* peut être aussi longue que le bras du magicien, mais ne peut peser plus de 2,3 kg. Cette arme inflige 2d4 points de dégâts par coup et est considérée comme magique en ce qui concerne le type de créature qu'elle peut toucher (pratiquement, elle est considérée comme une arme magique +0). Une *épée de sable* s'effrite et redevient du sable si le lanceur le désire,



si l'épée est dissipée ou à l'expiration de la durée du sort. Elle se désintègre également à la mort du magicien, mais pas s'il sombre simplement dans l'inconscience. Elle peut être maniée par quelqu'un d'autre que le lanceur du sort, mais tombera malgré tout en poussière si ce dernier le désire.

L'*épée de sable* peut être créée n'importe où, à condition qu'environ 1 kg de sable – la composante matérielle – soit disponible. Ce sable peut être réutilisé.

Localisation d'eau (divination)

Domaine : universel
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1d12 tours + 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Cette incantation complexe octroie à une créature un « nez » remarquable pour l'eau. L'individu peut sentir (ou percevoir d'une autre façon) la présence d'eau dans un rayon de 30 km plus 1d12 km par niveau du lanceur. Le bénéficiaire peut identifier la direction dans laquelle se trouve de l'eau, ainsi que la distance approximative. Il sait si l'eau est présente à moins de 3 m de la surface ou située plus profondément. Cependant, *localisation d'eau* n'indique pas au bénéficiaire si l'eau est pure ou aisément accessible.

Ce sort ne reconnaît que des sources d'eau contenant un volume de 40 litres ou plus (une outre pleine à proximité, par exemple, ne comptera pas). Si le bénéficiaire se trouve au-dessus du sol, seule l'eau présente à 30 m ou moins sous la surface peut être localisée. Si le bénéficiaire se trouve lui-même sous terre, le sort peut l'aider à localiser de l'eau située jusqu'à 30 m au-dessus ou au-dessous de lui.

Les chances qu'a le bénéficiaire de trouver de l'eau sont égales à la portée effective du sort en km (lancez des dés de pourcentage). Les sources d'eau permanentes – puits, oasis, villes, lacs et mers – sont toujours détectées les premières. Lancer ce sort une seconde fois dans la même zone révèle les autres sources, s'il en existe. Pour chaque lancer supplémentaire du sort un jour donné, les chances de trouver de l'eau à portée diminuent de 10 %. Si le sort ne localise pas d'eau, cela signifie simplement que la magie a échoué ; la zone peut être aride ou non.

La composante matérielle de ce sort est une goutte de la sueur, de la salive ou des larmes du lanceur.

Ombre de vent (altération)

Domaine : vent
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 9 rounds
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire d'ombre de vent prend une forme translucide et presque dénuée de poids, glissant silencieusement sur une brise magique. Tous les objets qu'il transporte et porte sur lui subissent le même changement, à condition de ne pas être vivants. La brise traîne derrière lui ; aucune odeur ni aucun courant d'air ne le précède pour trahir ses mouvements. Aucune empreinte de pas, aucune trace et aucune trajectoire magique ne marquent son passage.

La brise magique permet au bénéficiaire de flotter à sa vitesse de déplacement normale, dans n'importe quelle direction horizontale. Bien qu'il flotte en général juste au-dessus du sol, il peut également monter ou descendre d'un maximum de 21 m par round par la force de sa volonté. Contre un fort vent naturel ou magique, le bénéficiaire se déplace à la moitié de sa vitesse normale.





Le bénéficiaire conserve sa classe d'armure initiale. Son TAC0 reste le même à une exception près : lorsqu'il attaque avec des projectiles, il subit une pénalité de –1 au jet d'attaque. Il ne peut parler à voix haute en se déplaçant de cette façon. Il ne peut pas non plus lancer de sorts ; ses mouvements ne sont pas assez stables. Du fait de ces inconvénients, le lanceur choisit souvent de mettre fin au sort prématurément.

Ce sort est surtout utile pour ceux qui souhaitent passer un gouffre, ou franchir furtivement une courte distance sans être détectés (par exemple d'un lieu de couverture à un autre). Silencieux et translucide, le bénéficiaire a 65 % de chances d'échapper à la détection de créatures qui ne l'attendent ou ne le guettent pas. Quand le bénéficiaire passe à côté d'humains – ou de créatures douées d'un odorat pas plus aiguisé que celui des humains – ses chances passent à 75 %. Mais il n'a que 40 % de chances de ne pas se faire remarquer par des créatures alertes et vigilantes. Si le bénéficiaire pénètre dans un lieu bien gardé tel qu'un enclos, un pont ou un encadrement de porte, ses chances tombent à 10 %.

La composante matérielle de ce sort est un morceau de soie ou de gaze.

Révélation de l'invisible (divination)

Domaine : vent
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : sphère d'un rayon de 4,50 m
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une sphère que personne ne peut voir. Pourtant, les êtres et objets invisibles se trouvant à l'intérieur de la sphère sont clairement révélés à tous les observateurs. Le sort annule l'invisibilité, qu'il s'agisse d'une faculté naturelle ou du résultat d'une quelconque magie. La sphère n'a cependant aucun effet sur les autres effets magiques de type illusion/fantasme. *Révélation de l'invisible* ne peut pas non plus détecter les êtres extraplanaires ni les créatures déphasées ou déplacées – à moins qu'elles ne soient invisibles.

Le magicien peut déplacer la sphère de 9 m horizontalement et de 3 m verticalement par round. De nombreux lanceurs choisissent de centrer la zone d'effet sur eux-mêmes, l'obligeant ensuite à rester en place. Cela permet à la sphère de se déplacer avec le magicien, aussi vite qu'il le peut. Le lanceur doit décider à quel endroit le sort est centré au moment de l'incantation, et ne peut modifier ce point par la suite.

Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé contre cette sphère, mais elle est immédiatement détruite si le lanceur est tué ou perd conscience. Si l'invisibilité d'un être ou d'un objet est continue, elle reviendra à l'expiration du sort *révélation de l'invisible* ou quand la zone d'effet se déplacera ailleurs.

Sable murmurant (altération, fantasme)

Domaine : sable
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Sable murmurant octroie à une poignée de sable la capacité de transmettre à voix haute un message du magicien. Au moment de l'incantation, ce dernier doit choisir le sable qui « parlera » (par exemple, une petite quantité au fond d'une urne particulière, ou une petite étendue devant un portail abandonné). Il doit aussi déterminer les conditions qui déclencheront le message – telles que « quand le barbier manchot apparaîtra devant le portail » ou « quand le nom du dieu du soleil sera prononcé devant l'urne » (à cet égard, le sort ressemble à *bouche magique*). L'événement déclencheur doit se produire à moins de 27 mètres du sable parlant. Enfin, lorsqu'il lance le sort, le magicien doit prononcer le message que le sable répétera mot pour mot. Ce message peut compter jusqu'à cinq mots par niveau du lanceur de sorts.

Quand les conditions sont remplies, le sable « parle ». Quiconque se trouve à moins de 6 m entendra clairement les mots prononcés. La voix du sable est rauque et gutturale, masculine ou féminine (au choix du magicien). Elle ne ressemble à la voix de personne en particulier, mais imite la prononciation et le ton employés par le magicien au moment de l'incantation. Contrairement à *bouche magique*, ni lèvres ni autre trait du visage n'apparaissent pour accompagner le message.

En dehors d'un simple message parlé, *sable murmurant* peut délivrer un sort n'ayant qu'une composante verbale, à condition que le magicien ait ce sort dans son répertoire. Par exemple, l'un des *mots de pouvoir* peut remplacer le message. Quand les conditions déclenchant le *sable murmurant* seront réunies, le *mot de pouvoir* sera lancé. Les effets de ce type de sort sont centrés sur le sable parlant. *Sable murmurant* ne permet aucunement à un magicien de lancer des sorts qu'il ne pourrait autrement utiliser. Les jets de sauvegarde normaux s'appliquent pour les sorts émis par le *sable murmurant*.

Jusqu'à ce que le *sable murmurant* soit déclenché, le sable enchanté par le magicien dégage une faible aura d'altération et de fantasme. Si un sort a été placé à l'intérieur du sable, l'aura est extrêmement forte. De plus, elle correspond à l'école de magie à laquelle le sort





implanté appartient.

Déplacer le sable (y compris en déplaçant le conteneur dans lequel il se trouve, ou en dérangeant la surface de sable) détruit tout sort placé à l'intérieur, mais un message normal restera efficace.

Sable sifflant (évocation)

Domaine : sable
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 3 rounds
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : zone de 3 x 3 m/niveau du lanceur, profonde de 30 cm
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait se mouvoir du sable (ou de la terre friable) à une vitesse de 3 m par round dans une direction générale choisie par le lanceur. Le sable siffle doucement en se déplaçant. Il ne peut ensevelir de grands objets ou créatures, ou des créatures capables de se déplacer pour l'éviter. Il peut cependant recouvrir de petits objets et des cadavres de taille humaine ou inférieure. Il peut aussi effacer des traces ou marques laissées au sol.

S'il est utilisé sur des pentes ou sur le flanc d'une dune, le sort peut provoquer des avalanches de sable. Dans ce cas, une créature placée au bas de la pente peut effectivement être ensevelie, comme elle le serait par une avalanche de sable normale (voir le chapitre 5 pour plus de détails). Le sable dévalant des pentes escarpées oblige les créatures qui s'y accrochent ou les escaladent à réussir un test de Force à chaque round. L'échec signifie qu'elles lâchent prise et tombent (le sable en mouvement ne fournit aucun amortissement contre les dégâts normaux dus à la chute).

Ce sort ne déplace que du sable ou de la terre existants. Par « terre », on entend un sol fait de boue, de poussière, de gravier ou de couche arable et pratiquement dénué de couverture végétale. Un sol cultivé ne permettra pas au sort de fonctionner. Lorsqu'il lance *sable sifflant*, le magicien doit verser l'équivalent d'une tasse de n'importe quel liquide, qui disparaît alors.

Sorts du quatrième niveau

Amélioration d'une créature de feu (altération)

Réversible

Domaine : flamme
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1d6 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort rend plus résistantes les créatures de feu dans leur apparence et leur comportement (les bénéficiaires renoncent souvent à leur jet de sauvegarde). Le sort peut améliorer des créatures vivant dans le feu ou ayant la capacité naturelle de manipuler le feu, ainsi que les créatures issues du Plan élémentaire du feu, par exemple : dragons rouges, molosses sataniques, éfrits, élémentaires du feu, monolithes de flamme, tritons des flammes et salamandres. *Amélioration d'une créature de feu* n'a aucun effet sur les créatures qui lancent simplement des sorts basés sur le feu – même sur les Mages de la véritable flamme. Il n'affecte pas non plus les individus possédant des objets magiques créateurs de feu tels que les épées *langue de feu*.

Les bénéficiaires de ce sort paraissent plus grands et plus vigoureux qu'auparavant. Leurs flammes sont chargées de reflets scintillants jaunes et pourpres. Plus important, tous les bénéficiaires gagnent un bonus de +1 à leurs jets d'attaque, ainsi que +1 aux dégâts. Si une créature inflige des dégâts exprimés sous la forme d'un nombre de dés (tels que ceux du souffle d'un dragon rouge), alors le bonus est de +1 point de vie pour chaque dé de dégâts avant l'application de tout autre modificateur. Enfin, les créatures natives du Plan élémentaire du feu obtiennent un bonus de +1 à chacun de leurs dés de vie. Les dégâts infligés à ce type de créature sont d'abord soustraits des points de vie reçus en bonus.

L'inverse de ce sort, *extinction d'une créature de feu*, a le résultat opposé. Les bénéficiaires paraissent moins vigoureux, et leurs flammes sont plus ternes et plus rouges que de coutume. Ils subissent une pénalité de –1 sur leurs jets d'attaque, ainsi qu'une pénalité de –1 sur chaque dé de dégâts. Les créatures issues du Plan élémentaire du feu subissent *immédiatement* une perte de –1 sur chacun de leurs dés de vie. Un jet de sauvegarde réussi annule les effets de ce sort.

La composante matérielle d'*amélioration d'une créature de feu* est un chiffon imbibé de poix. Celle du sort inversé est un morceau de tissu humide.



Brisecoque (évocation)

Domaine : vague
Portée : toucher
Composantes : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : cercle de 3 m de diamètre
Jet de sauvegarde : spécial

Le sort de *brisecoque* affaiblit une structure de bois immergée dans l'eau. Généralement, il est lancé sur la coque d'un navire. Le sort affaiblit la coque à l'intérieur de la zone d'effet, créant de multiples fuites qui peuvent faire céder la zone tout entière. Un test de navigabilité détermine si un trou apparaît dans la coque du navire. Si le jet échoue, ce dernier commence immédiatement à sombrer. Même si le jet réussit, les petites fuites doivent être bouchées ou scellées ; sinon, un test de navigabilité devra être effectué toutes les heures.

La cible n'est cependant pas obligatoirement un navire. Par exemple, *brisecoque* peut viser une porte en bois dans un donjon inondé. Dans ce cas, le sort force la cible à réussir un jet de sauvegarde immédiat contre les chocs violents, sans quoi elle est détruite.

La composante matérielle de ce sort est une fine aiguille de verre, qui est placée contre la surface prise pour cible.

Cône de sable (évocation)

Domaine : sable
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : cône de 3 m de profondeur/niveau, d'un diamètre de 3 m/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

À l'aide de ce sort, un magicien peut creuser une zone de sable en forme de cône à l'emplacement sur lequel il se concentre. La base du cône se trouve du côté de la surface ; sa pointe est tournée vers le bas. Le sable (ou la poussière) déterré est transporté en un lieu aléatoire situé à 1d10 km de là. Souvent, le sable est dispersé dans une bourrasque de vent. Seuls le sable et la poussière sont déplacés ; roches, plantes, animaux et objets enterrés restent en place. En conséquence, ce sort fonctionne au mieux dans les régions comprenant de grandes étendues de sable, telles que les déserts.

Le sort *cône de sable* dégage la zone de son sable aussi longtemps que le lanceur du sort reste conscient et concentré. Lorsque cela cesse, le sable tombe normalement dans le trou creusé. La magie du cône n'empêche pas les avalanches de sable ou les effondrements si un autre individu commence à creuser autour du cône.

Cône de sable a de nombreuses applications. Il permet au magicien de creuser en direction d'une source d'eau localisée et de découvrir des créatures ou objets enfouis. Il peut également créer une prison ou un piège. Dans ce dernier but, le lanceur peut créer une fosse dans le sable meuble situé sous les pieds d'un ennemi. Quand l'adversaire y tombe, le lanceur met délibérément fin à la magie, piégeant son ennemi au fond de la fosse.

Les composantes matérielles de ce sort sont des poils de rat du désert (gerboise) et une pincée de sable.

Convocation d'un lion de sable (conjuration/convocation)

Domaine : sable
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M
Durée : 1d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Le magicien convoque une fidèle lionne tachetée lorsque ce sort est lancé. Les statistiques de l'animal sont CA 6, VD 12 (il peut bondir à 9 m), 6+2 DV et TAC0 15. Il attaque avec une morsure infligeant 1d12 points de dégâts et deux griffes avant en infligeant 1d3. Si les deux griffes touchent, il lacère avec ses griffes arrières, chacune causant 2d4 points de dégâts (pour plus de détails, voir « Grand félin » dans le *Bestiaire monstrueux*).

La lionne de sable rugit lors de son apparition. Elle n'attaque que sur instruction du lanceur de sorts. Ce dernier peut « voir » par les yeux de l'animal, même si sa vision est par ailleurs inchangée. Le magicien n'a pas besoin de maintenir sa concentration pour prolonger l'existence du félin ou le contrôler. La lionne de sable combat jusqu'à la mort ou jusqu'à expiration du sort, ou jusqu'à ce que le lanceur la renvoie. Elle peut servir de monture (VD 9). Elle peut également servir d'animal de bât, portant la même charge qu'un cheval léger et conservant une vitesse de déplacement de 9.

Les sorts des écoles d'enchantement/charme et de nécromancie n'affectent pas la lionne de sable, pas plus que les sorts cléricaux des sphères animale, de soins et nécromantique. Cependant, des sorts qui affectent spécifiquement les créatures du Plan élémentaire de la terre, tels que *porte de phase*, peuvent blesser la créature, même si ces sorts appartiennent aux sphères et écoles indiquées précédemment.

La composante matérielle de ce sort est une poignée de sable lancée en l'air. Ce sable se change en lionne tachetée.



Distorsion solaire (évocation, illusion/fantasme)

Domaine : flamme
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : écran de 30 cm d'épaisseur, de 6 m de large/niveau sur 6 m de haut/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort complexe multiplie une image choisie par le lanceur jusqu'à ce qu'elle remplisse la zone d'effet, créant une illusion impressionnante. Par exemple, un seul chameau devient un troupeau. Douze cavaliers du désert deviennent une armée. L'image choisie se répète sur une étendue floue et tremblotante, qui semble déformée par le miroitement naturel dû à la chaleur. L'illusion est tout aussi convaincante qu'elle soit vue de l'arrière ou de l'avant.

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien doit d'abord voir l'image qu'il a l'intention de multiplier à travers un petit cristal de quartz. Ensuite, le magicien désigne un objet au sein de l'image – une bride, par exemple, ou la dague d'un guerrier – comme point focal de l'illusion. Le magicien doit avoir personnellement touché l'objet, même si ce dernier ne fait pas partie du lancement du sort proprement dit. Le point focal « ancre » l'illusion. Il en constitue le point essentiel, et la zone l'entourant immédiatement est l'image la plus claire au sein de l'illusion (le point focal n'est pas détruit par le lancement du sort). Quand le point focal se déplace, l'illusion le suit ; quand il s'immobilise, elle s'immobilise aussi.

Par exemple, imaginons que dix guerriers tentent de passer pour une centaine d'hommes (avec l'aide d'un magicien). La dague de l'un des guerriers est le point focal ; il chevauche un peu en avant de ses compagnons. S'il tombe, et que les autres continuent d'avancer, neuf cavaliers émergeront soudain devant une image miroitante – celle d'un homme à terre, répétée pour avoir l'apparence de près d'une centaine d'hommes tombés. Si, cependant, un des autres guerriers ramasse la dague et prend la place de l'homme mort, l'illusion continue d'avancer, plus ou moins intacte.

Comme un mirage naturel, la *distorsion solaire* est issue de la chaleur miroitante. Le sort tire de la chaleur du désert et l'envoie vers le ciel, créant une forte brise brûlante juste derrière l'« écran ». Ce dernier est assez brûlant pour terrifier un chameau que l'on force à le traverser, mais ne fait aucun mal aux combustibles ni aux créatures.

Passer à travers l'écran ne le détruit pas, pas plus que combattre dedans. Seules *dissipation de la magie*, *dissipation de mirage* ou la destruction du point focal peuvent mettre fin à l'illusion avant son expiration – à moins que le magicien lui-même ne choisisse d'y mettre fin. Il n'a pas besoin de se concentrer pour la maintenir. Même s'il meurt, l'illusion lui survit (jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que sa durée expire).

La composante matérielle de ce sort, un petit cristal de quartz, est consumée par le lancement du sort.

Feu solaire (évocation)

Domaine : flamme
Portée : 9 m + 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : sphère d'un rayon de 6 m
Jet de sauvegarde : ½

Ce sort crée une boule de flammes mortelle et explosive, que l'on dit puisée dans la force solaire. Les créatures tuées par le *feu solaire* sont généralement réduites en cendres. Les dégâts sont égaux à ceux d'une *boule de feu* : elle cause 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur, jusqu'à un maximum de 10d6. Les créatures placées dans le rayon de la sphère ne subissent que la moitié des dégâts si elles réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts. De plus, un *feu solaire* consume ou fait fondre les objets inflammables dans sa zone d'effet (les objets ont cependant droit à un jet de sauvegarde contre le feu magique).

Il y a pourtant une différence majeure entre ce sort et une *boule de feu*. Le magicien qui lance *feu solaire* est immunisé contre les effets du sort, de même que tous les objets inertes qu'il porte sur lui ou transporte. Le lanceur peut même centrer le sort sur lui-même et échapper à tout dommage.

La composante matérielle de ce sort est une boule de gomme collante.

Gréement fantôme (conjuration/convocation)

Domaine : vent
Portée : 108 m
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 vaisseau
Jet de sauvegarde : aucun

Utilisé essentiellement en mer, ce sort crée un gréement « fantomatique » sur un navire ou autre moyen de transport maritime. Il fonctionne exactement comme un gréement normal. Les sorciers utilisent habituellement ce sort pour remplacer des voiles endommagées ou des



mâts brisés – surtout quand l'équipage n'est plus suffisant pour gréer le navire par d'autres moyens.

Le gréement correspond toujours aux besoins du vaisseau. Ainsi, un galion dénué de mât obtient trois mâts, chacun équipé d'un ensemble de voiles. Un radeau ou une barge acquiert une seule voile, suffisante pour mouvoir l'embarcation. Le vaisseau se déplace à sa vitesse horaire de base normale et à sa vitesse d'urgence normale.

Le gréement invoqué se comporte comme un gréement normal à tous égards – même en combat. Il est vulnérable aux dégâts tout comme le serait un gréement normal. De plus, dissipation de la magie ou un sort similaire peut le détruire.

Le gréement est translucide et luit faiblement ; les voiles fournissent un faible rayonnement même de nuit. Le magicien peut orner ces voiles d'un symbole personnel pour faire connaître sa présence. Par exemple, un certain pirate sorcier crée des voiles ressemblant à des visages hurlants, qui apparaissent et disparaissent lorsque le vent frappe le tissu fantomatique.

La composante matérielle de ce sort est un morceau de toile et un peu de ficelle. Quand le sort est lancé, les composantes grandissent et se changent en gréement fantôme.

Lame de vent (évocation)

Domaine : vent
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 objet
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une « épée » invisible faite de vent, que le lanceur peut immédiatement faire saillir à partir de sa main et rétracter tout aussi aisément, à volonté. Il ne tient pas réellement la lame, de sorte qu'il peut tenir autre chose pendant que le sort est actif. S'il utilise déjà une autre arme, cependant, il ne peut pas manier en même temps la *lame de vent*.

Bien que la *lame de vent* ne puisse être vue, elle peut être entendue comme un vent rugissant. Elle ne déplace cependant pas l'air qui l'entoure. Elle roue de coups ses cibles au lieu de les couper, infligeant 4d4 points de dégâts contondants par round. Elle a un facteur de vitesse de 2. La lame frappe toutes les cibles visibles et non volantes comme si le lanceur attaquait une cible de CA 10. Les cibles invisibles ou volantes conservent leur classe d'armure normale.

La *lame de vent* est considérée comme une arme normale de taille moyenne. Elle n'affectera pas les créatures ne pouvant être touchées que par la magie. La lame est détruite si le magicien se met à lancer un sort, mais pas s'il active simplement un objet magique. Si le lanceur sombre dans l'inconscience, la *lame de vent* est également détruite.



Mur de mirage (illusion/fantasme)

Domaine : vent
Portée : 18 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : mur épais de 60 cm, mesurant 3 x 3 m par niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une illusion stationnaire proche d'une toile de fond ou d'un décor de théâtre. Le mur de mirage n'a pas besoin d'être vertical ni même d'avoir des bords réguliers. Il recouvre la véritable scène et la dissimule à l'aide d'une autre. Par exemple, une entrée de caverne pourra ressembler à la falaise adjacente, ou une oasis luxuriante prendre l'apparence de dunes de sable. Ou encore, un groupe de combattants en embuscade pourra sembler ne pas exister du tout.

Le magicien doit voir le lieu qu'il a l'intention de camoufler avant de lancer ce sort. Quand le mirage est en place, le lanceur du sort n'a pas besoin de se concentrer pour l'y maintenir. Le mirage disparaît si le lanceur le souhaite, ou quand la durée du sort a expiré. *Dissipation d'illusions* et *dissipation de mirage* peuvent aussi détruire le mur de mirage (voir ces sorts[1] pour plus de détails). De plus, le mur de mirage prend fin si une créature vivante ou un sort le traverse (passer une main à travers est suffisant). Les objets physiques, tels que les projectiles, ne le détruisent pas, mais pourront fournir un indice visuel lorsqu'ils le traversent. Un mur de mirage ne bloque pas non plus les odeurs ni les sons (par conséquent, un groupe en embuscade devra rester silencieux et, de préférence, sous le vent).

Les composantes matérielles de ce sort sont un cil, une pincée de sable et un peu de sueur provenant de n'importe quelle source.

1 *Dissipation d'illusions* est décrit en page 16 du *Manuel complet du magicien* (*N.d.T.*)

Renforcement de créature aquatique (altération)

Réversible

Domaine : vague
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 créature + 1 créature supplémentaire/5 niveaux du lanceur
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort améliore physiquement les créatures vivant dans l'eau ou respirant lorsqu'elles s'y trouvent, ainsi que celles issues du Plan élémentaire de l'eau. Exemples : esprits des eaux, élémentaires de l'eau, monolithes marins, poissons, mammifères marins tels que baleines et dauphins et races natives de l'océan, dont les locathahs et sahuagins. Le sort n'a aucun effet sur les créatures respirant sous l'eau par des moyens artificiels ou magiques. Il n'affecte pas non plus ceux qui utilisent simplement des sorts basés sur l'eau, parmi lesquels la plupart des magiciens.





Parce que la plupart des effets de ce sort sont bénéfiques, de nombreux bénéficiaires renoncent à leur jet de sauvegarde. Tous les bénéficiaires gagnent un bonus de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts. Si les dégâts infligés par une créature sont mesurés par un nombre de dés, alors chaque dé se voit ajouter +1 avant la prise en compte de tout autre modificateur.

Les statistiques non offensives sont également améliorées. Les bénéficiaires originaires du Plan élémentaire de l'eau gagnent 1 point de vie par dé de vie, appliqué immédiatement. Tout dégât subit par ces créatures est d'abord soustrait des points de vie en bonus.

De plus, les créatures ayant ordinairement besoin d'eau pour survivre peuvent survivre sans pendant la durée de ce sort. Mais quand le sort prend fin, leur besoin d'eau redevient immédiatement actif.

Un éclat bleuté recouvre le corps de tout bénéficiaire, émettant un fort rayonnement de magie d'altération. En dehors de cela, aucun changement visuel n'intervient.

L'inverse de ce sort est *affaiblissement de créature aquatique*. Au lieu d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts, les cibles subissent une pénalité de –1. Les créatures issues du Plan élémentaire de l'eau perdent 1 point de vie par dé de vie, la réduction prenant place immédiatement. Le même éclat bleuté recouvre les bénéficiaires, dégageant une forte aura de magie d'altération. Un jet de sauvegarde réussi annule les effets de ce sort.

La composante matérielle des deux sorts est un verre d'eau. Le magicien le lance vers la ou les cibles pour leur donner de la force, et le verse sur le sol pour les affaiblir.

Sorts du cinquième niveau

Bouclier des vents (évocation)

Domaine : vent
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : barrière verticale de 9 m sur 9, épaisse de 60 cm
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une barrière venteuse qu'il est possible de ressentir mais pas de voir. Le sort convoque les brises, les étire en de minces « fils » puis les tisse pour en faire une tapisserie de bourrasques chaotiques et sifflantes. Il en résulte un mur pratiquement impénétrable. Aucun troupeau d'animaux ne peut le traverser de force ; aucun titan ne peut le détruire. Une fois créé, le bouclier ne peut être déplacé.

Aucune créature, magique ou non, ne peut pénétrer le *bouclier des vents*. Pas plus que les armes non magiques. Nuages de gaz et tourbillons sont arrêtés, eux aussi, qu'ils soient d'origine magique ou naturelle. Les objets déplaçables constitués de force ne peuvent le traverser, pas plus que les effets de sorts *prismatiques* et similaires.

Certaines attaques peuvent cependant pénétrer le bouclier. Les armes purement magiques peuvent le traverser, à condition de n'avoir aucune forme solide ou tangible. Par exemple, *projectiles magiques*, *boules de feu* et *éclairs* peuvent pénétrer le mur, mais une flèche matérielle enchantée à l'aide du sort *flèche enflammée*, ou un *épieu +2*, ne le pourra pas. Les attaques suivantes peuvent également pénétrer le mur : sorts de divination, facultés magiques telles que les *charmes*, sorts d'illusion tels qu'une *force fantasmatique*, attaques d'énergie ainsi que les sons et les attaques basées sur le son.

Dissipation de la magie et *coquille anti-magie* peuvent abattre le mur. Le magicien lui-même peut également le détruire instantanément à volonté. Il n'a pas besoin de se concentrer sur le mur pour le maintenir en existence. En fait, le lanceur de sorts peut mourir, quitter la zone ou entreprendre de lancer un autre sort sans affecter le bouclier le moins du monde.

Un *bouclier des vents* n'a pas d'autre composante matérielle qu'une quantité d'air suffisante pour créer le mur. Le sort ne peut fonctionner sous l'eau ni dans d'autres lieu où l'air est raréfié ou absent.

Choc naval (évocation)

Domaine : vague
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau + 1d6 tours
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 navire
Jet de sauvegarde : ½ ou annule

Ce sort se comporte comme un dispositif de sécurité, protégeant les navires des attaques sous-marines (il peut également protéger d'autres structures immergées faites de bois ou de roseau). Une fois lancé, *choc naval* n'a aucun effet tant que le vaisseau n'est pas touché par une créature sous-marine vivante dont l'intelligence est supérieure à « animale ». La plupart des poissons ne correspondent pas à cette description, de sorte qu'ils ne peuvent décharger accidentellement le sort.

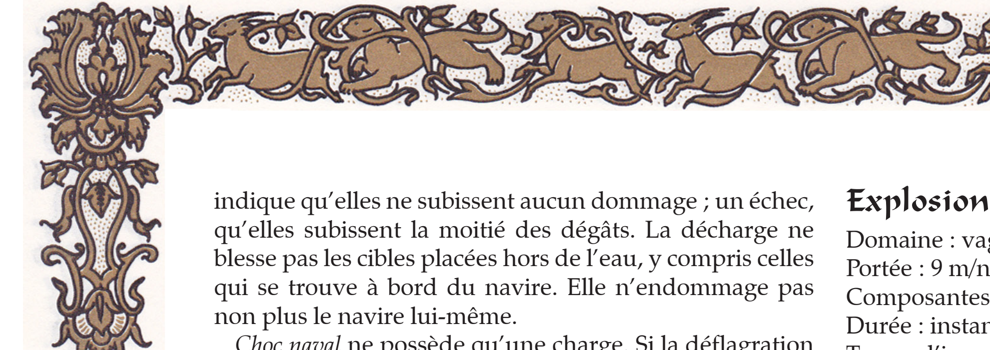
Lorsque le sort est déclenché, le navire libère une décharge brillante d'énergie électrique, infligeant 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur, jusqu'à un maximum de 15d6. L'individu qui a touché le navire (et provoqué la décharge) effectue un jet de sauvegarde contre les sorts ; la réussite indique qu'il ne subit que la moitié des dégâts. De plus, toutes les créatures présentes dans l'eau à moins de 30 m de la décharge doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. La réussite









indique qu'elles ne subissent aucun dommage ; un échec, qu'elles subissent la moitié des dégâts. La décharge ne blesse pas les cibles placées hors de l'eau, y compris celles qui se trouve à bord du navire. Elle n'endommage pas non plus le navire lui-même.

Choc naval ne possède qu'une charge. Si la déflagration n'est pas déclenchée avant l'expiration de la durée du sort, elle se dissipe sans causer le moindre dégât.

La composante matérielle de ce sort est une petite tige d'argent, que l'on enfonce comme un clou dans la quille du navire protégé. La tige est consumée si la décharge est déclenchée, mais pas si la charge se dissipe simplement.

Dune mouvante (évocation)

Domaine : sable
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 3 m x 3 m x 3 m par niveau
Jet de sauvegarde : aucun

À l'aide de ce sort, un magicien peut soulever une masse de sable (ou de poussière, ou de gravier) et la déplacer vers un emplacement proche. Aux yeux d'un observateur, le magicien semble faire léviter la charge et l'envoyer glisser à travers les airs. Le sort ne peut déplacer que de petites particules sèches, inorganiques et non vivantes. Il laisse derrière lui le sol humide (boue) et les roches, ainsi que les objets enterrés tels qu'ossements, trésors et animaux creusant des galeries, les révélant aux regards de tous. Les créatures intelligentes sont également exposées, y compris tous les types d'élémentaires et les êtres ressemblant à de la terre tels que les créatures de sable.

Le magicien peut soulever une charge occupant un cube de 3 m de côté par niveau d'expérience, habituellement une portion de dune. Il doit pouvoir voir la dune afin de la soulever. Il peut la déplacer d'un maximum de 6 m par round dans n'importe quelle direction. La durée du sort est d'un round par niveau. Une fois le sable en mouvement, il n'a pas besoin de se concentrer pour le propulser, ni même de le voir. La charge se déplace en une masse compacte. Si le magicien la laisse délibérément tomber, les débris forment un nuage identique dans ses effets à un *bouclier de sable*, durant 1d3 rounds. Les créatures se trouvant au-dessous d'une charge que l'on laisse tomber (par opposition à celles qui entrent dans le *bouclier de sable* résultant) peuvent effectuer un test de Dextérité pour éviter d'être ensevelies.

La composante matérielle de ce sort est une pincée de sable, sur laquelle le magicien souffle.

Explosion d'eau (évocation)

Domaine : vague
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : spécial

Une petite bouteille (ou fiole) d'eau munie d'un bouchon devient une arme impressionnante lorsque ce sort est lancé. Le magicien se contente d'ouvrir la bouteille et de viser. L'eau jaillit du goulot, cherchant sa cible (un individu) de la même façon qu'un *projectile magique*.

L'explosion d'eau frappe toujours la cible au visage, si possible. Les dégâts sont de 2d6 points. Si le visage est touché, la cible doit également réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être aveuglée (comme par le sort de magicien du 2e niveau) pendant 1d6 rounds. Les créatures dénuées de vision ne sont pas affectées par l'attaque aveuglante.

L'eau contenue dans la bouteille détermine le type d'eau qui formera l'explosion – douce, salée, boueuse ou bénite, par exemple. Contre les créatures mortes-vivantes, l'eau bénite inflige des dégâts supplémentaires – deux fois ceux qu'elles causerait normalement (ou au moins 4d6), en plus de les aveugler. Si la bouteille contient d'autres liquides – par exemple, acide ou poison – le sort ne fonctionnera pas.

Fumée de mort (évocation)

Domaine : vent
Portée : 30 m
Composantes : V, S, M
Durée : 1d4+1 rounds
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : sphère d'un rayon de 6 m
Jet de sauvegarde : ½

Ce sort crée un sombre nuage toxique s'élevant en volutes, qui ne peut être éliminé en le brûlant ni dispersé par un souffle. Ceux qui sont pris dans le nuage combattent comme dans l'obscurité totale (même les créatures douées d'infravision). De plus, ils subissent 6d4 points de dégâts par round de contact, à moins de ne pas avoir besoin de respirer (par exemple si ce sont des morts-vivants ou des objets dénués de vie) ou d'être protégés d'une façon ou d'une autre contre les poisons. À l'expiration de la durée du sort, la fumée se dissipe et devient inoffensive.

Comme le sort *nuage mortel* décrit dans le *Manuel des joueurs*, la fumée de mort est plus lourde que l'air. Elle recherche les niveaux les plus profonds, s'écoulant vers le bas dans les escaliers et les terriers. Bien qu'elle ne



puisse être affectée par les vents naturels ou magiques, elle peut être arrêtée par des objets physiques placés sur son chemin (tels qu'un mur de pierre ou un sort de *mur de fer*). S'il est lancé sous l'eau, ce sort provoque une « explosion » inoffensive de vapeur qui provoque des remous dans l'eau pendant un round.

Les composantes matérielles de fumée de mort sont un insecte ou arachnide écrasé, plus une pincée de sable. Tous deux sont consumés par l'incantation.

Mirage de chair (nécromancie)

Domaine : universel
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 créature plus le lanceur
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet à un magicien d' « échanger son visage » contre celui d'une autre créature, vivante ou morte. Il n'a pas d'effet sur les morts-vivants. Le lanceur de sorts acquiert les traits faciaux de l'individu touché, tandis que la cible acquiert ceux du magicien. Ce dernier doit être en mesure de voir les traits qu'il a l'intention de s'approprier.

Le magicien n'acquiert aucune aptitude (ni aucun handicap) sensorielle associée à son nouveau visage. Par exemple, s'il copie le visage d'une méduse, il n'obtient aucune des attaques de regard possédées par la créature. De même, s'il copie le visage d'un aveugle, il conserve sa vision normale. L'inverse est également vrai – autrement dit, l'aveugle reste incapable de voir malgré ses « nouveaux yeux ». Les deux individus conservent leur voix normale, ainsi que leur taille, leur apparence corporelle, leur savoir, leurs sorts et leurs aptitudes magiques.

Mirage de chair compense toute restriction inhabituelle qu'un nouveau visage pourrait autrement imposer. Par exemple, même si le nouveau visage du lanceur de sorts ne comporte aucun orifice apparent permettant de respirer, il peut malgré tout respirer normalement. Et même si son nouveau visage ne comporte pas d'yeux apparents, il peut toujours voir de la même façon qu'auparavant.

Le *mirage de chair* constitue un déguisement efficace. Il irradie cependant la magie, cette dernière étant identifiable comme appartenant à l'école de nécromancie. Les sorts qui détectent et/ou annulent les sorts de l'école d'illusion – tels que *suppression de l'éblouissement* ou *dissipation de mirage* – n'affectent pas ce déguisement ; le *mirage de chair* n'est pas illusoire. *Dissipation de la magie* ou *destruction de magie* peuvent inverser les effets de ce sort, et faire retrouver à chacun des visages son apparence d'origine.

Si la créature touchée par le magicien est une cible non consentante, elle peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter le transfert. Comme d'habitude, une cible consentante peut simplement renoncer au jet de sauvegarde.

Les composantes matérielles de ce sort sont un morceau de plâtre et un peu de colle, ainsi qu'un miroir, tous ces éléments étant consumés par l'incantation.

Piste de feu (évocation)

Domaine : feu
Portée : jusqu'à 9 m par niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Une *piste de feu* est une étincelle qui suit la trace d'un individu donné aussi obstinément qu'un chien du désert suit une odeur. Le magicien identifie la cible en lançant le sort, par son nom ou par une description physique (par exemple : « l'homme qui a volé la bourse de l'émir aujourd'hui », ou « la femme que j'ai vue et qui portait ce bandeau gris sur l'œil »). Une étincelle ou une flamme inoffensive apparaît au bout du doigt du lanceur de sorts – le « chien » fidèle prêt à partir en chasse.

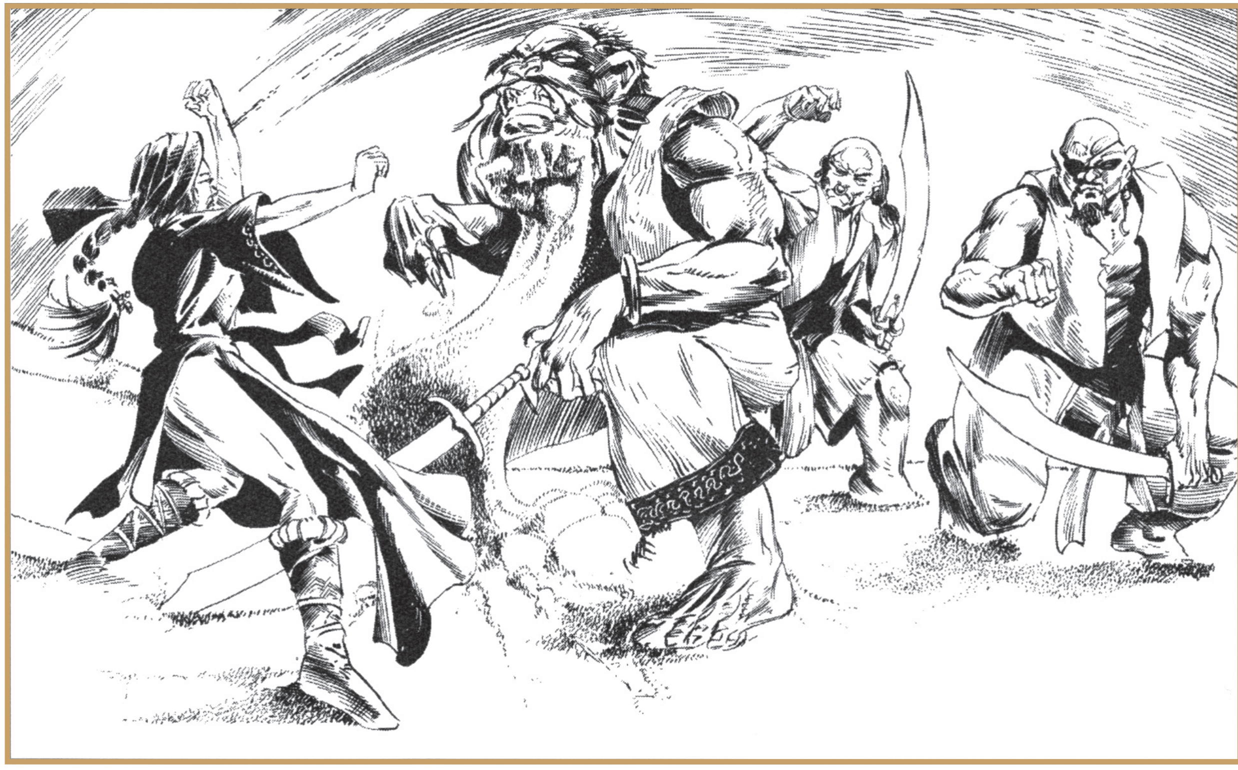
Si la cible ne s'est pas trouvée à portée pendant les dernières 24 heures, alors la flamme bondit du doigt du magicien, atterrit sur le sol à proximité et s'éteint d'elle-même. Si la cible s'est trouvée à portée, la flamme bondit du doigt du magicien et s'envole sur la piste de la cible, touchant le sol dès qu'elle en « retrouve l'odeur ».

La *piste de feu* est comme une flamme brillante se déplaçant le long d'une mèche. Elle laisse dans son sillage une fine ligne de terre et de poussière brûlée, marquant le chemin suivi par sa proie (les marques de terre brûlée sont aisément effacées en les balayant). La flamme se déplace de 0 à 80 m par round, à une vitesse choisie par le magicien, pour la durée du sort. La *piste de feu* brûle avec la force et l'éclat d'une torche. Elle inflige 1d6 points de dégâts à ceux qui se placent en travers de son chemin, et enflamme les matériaux combustibles (un magicien sage n'utilisera pas ce sort pour enquêter sur un cambriolage dans un entrepôt de coton).

La *piste de feu* peut être déjouée de diverses façons. Elle ne peut traverser l'eau, et s'éteint en tentant de le faire. Elle peut être « mouchée » alors qu'elle se déplace par de fortes brises, un vent de sable ou une forte pluie. Si l'individu poursuivi s'envole dans les airs ou se *téléporte*, la *piste de feu* tourne en rond sur place jusqu'à expiration de sa durée. Simplement grimper, bondir ou sauter (même par-dessus un abîme) ne peut cependant déjouer la *piste de feu*, qui poursuit toujours sa cible dans la bonne direction.

Les composantes matérielles de ce sort sont un poil ou une gouttelette de sang de salouk (un lévrier du désert), enveloppés de cire. La cire est fondue pour lancer le sort.





Poing du désert (évocation)

Domaine : sable
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature ou objet
Jet de sauvegarde : aucun

Une parcelle de sable existante peut se soulever, former un poing et rouer de coups un ennemi lorsque ce sort est lancé. Le poing (ou tentacule) ne frappe qu'un seul individu, choisi au moment de l'incantation. Le coup inflige 4d4 points de dégâts. Tout objet porté ou transporté par la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents ou être détruit. Si le poing est spécifiquement dirigé contre un objet (par exemple une porte, une fenêtre barrée ou une charrette), la cible subit une pénalité de –4 lorsqu'elle effectue son jet de sauvegarde.

Le TAC0 du poing est de 4. Il ne soulève pas le sable environnant et ne le déplace pas, de sorte qu'il ne peut former une barrière ni désarçonner un adversaire chargeant. Il peut cependant bondir du sable pour attaquer une cible volante, en train de sauter ou haut perchée, jusqu'à 18 m de l'emplacement où le poing a surgi.

Pour lancer ce sort, le magicien serre le poing autour d'une poignée de sable, puis la brandit tout en prononçant l'incantation.

Tapis de vent (altération)

Domaine : vent
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau + 1d8 tours
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, le bénéficiaire devient le maître d'un merveilleux tapis volant, tissé dans une force magique luisante. Le tapis mesure 0,1 m² par niveau du lanceur, et a des dimensions rectangulaires. Bien que mince comme du papier à cigarette, il peut transporter jusqu'à 45 kg par niveau du lanceur.

Le *tapis de vent* se déplace d'un maximum de 90 m par round. Sa classe de manœuvrabilité est A. En combat, il peut être détruit par une *dissipation de la magie* réussie, ou par des dégâts physiques ou magiques. Le tapis a 5 points de vie par niveau du lanceur, une classe d'armure de 8, et effectue ses jets de sauvegarde comme un objet en cuir.

La personne touchée contrôle totalement le tapis. Ce dernier vole régulièrement et de façon stable, permettant



à son passager de s'y allonger, de lancer des sorts, d'étudier ou d'effectuer des tâches complexes tout en flottant dans les airs. En fait, le passager ne peut jamais tomber accidentellement du tapis, quels que soient les mouvements qu'il effectue ou ceux du tapis. Même s'il vole la tête en bas, le tapis reste « sous » ses pieds, horizontal et stable. Cependant, les objets qu'il ne porte ou ne transporte pas peuvent tomber (ce qui se produira s'il est tête en bas). Le vent, à lui seul, ne peut jamais arracher sa cargaison au tapis.

Le bénéficiaire peut ordonner au *tapis de vent* de planer sur place ou le guider avec adresse et précision pour contourner des obstacles ou franchir des brèches. Le tapis peut même se pencher de côté ou se retourner pour se débarrasser d'intrus. Le « pilote » reste en place, même si les autres passagers et la cargaison sont vulnérables aux chutes, comme d'habitude.

Seule la personne touchée par le magicien peut donner des ordres au tapis. Bien que la magie puisse détruire ce dernier, elle ne peut jamais arracher à cet individu le contrôle du tapis. Pas plus que quelqu'un ne peut gêner ses déplacements par des bourrasques de vent ni même par des tempêtes naturelles. Dans les limites de la charge possible, le tapis peut porter plus d'une créature vivante, mais n'est lié qu'à une seule d'entre elles. Si le bénéficiaire du sort est tué ou sombre dans l'inconscience, le *tapis de vent* disparaît immédiatement (abandonnant éventuellement ses passagers au milieu des airs).

Le *tapis de vent* ne confère aucune protection contre les attaques par des créatures, des sorts ou des armes, mais son abri contre les vents s'étend au-dessus de lui comme une bulle invisible aussi haute que la personne touchée par le magicien. Un magicien assis sur un *tapis de vent*, par exemple, est vulnérable aux attaques d'élémentaires de l'air ou aux flèches. Mais il peut traverser une tornade en volant et en ressortir indemne, ou même rester dedans pour étudier un sort.

La composante matérielle de ce sort est un morceau de tissu de n'importe quelle taille. Le tissu est consumé par l'incantation.

Sorts du sixième niveau

Convocation de dragons des vents (évocation)

Domaine : vent
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : ½

Malgré son nom, ce sort n'invoque aucune sorte de créature. Il permet plutôt au magicien de créer 1 à 10 petites tornades ou vortex, surnommés « dragons des vents ». Ces présences tourbillonnantes et indistinctes mesurent 1,80 m de diamètre, et se déplace selon les ordres mentaux du lanceur de sorts. Elles se dissipent de façon inoffensive si le magicien est frappé en combat ou cesse de se concentrer sur elles.

Les dragons des vents tourbillonnent à travers les airs à une vitesse de 63 m par round, avec une classe de manœuvrabilité A. Ils frappent leurs cibles selon les ordres du magicien, avec un TAC0 de 10. Chaque tornade peut frapper une fois par round, infligeant 4d4 points de dégâts. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, dont la réussite diminue les dégâts de moitié. Le magicien peut diriger chaque tornade contre une cible différente, mais pas plus de deux ne peuvent attaquer simultanément la même cible. Bien que les dragons des vents ne puissent soulever ni déplacer des objets solides, ils sont capables de balayer et secouer efficacement des corps vivants (et morts-vivants). Une cible frappée par une tornade ne peut lancer de sorts dans le même round, bien que ses aptitudes au combat soient par ailleurs inaffectées.

La composante matérielle de ce sort est une coupe de n'importe quel type. Pendant l'incantation, le magicien doit souffler dans la coupe tout en la faisant tourner sur elle-même. Le sort échoue s'il est lancé dans un endroit privé d'air. Par exemple, il ne fonctionnera pas sous l'eau.

Flamme de justice (nécromancie)

Domaine : flamme
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M
Durée : 10 rounds
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 cible
Jet de sauvegarde : spécial

La *flamme de justice* est une version plus puissante (et



pour certains, plus vicieuse) du sort du 1er niveau *épreuve du feu*. Le sort est lancé de la même façon, et utilise une bougie allumée pour déterminé vérité ou fausseté. Cependant, le présent sort comporte deux changements importants.

D'abord, ce sort fait s'enflammer une partie du corps de la cible à chaque mensonge prononcé par cette dernière. Le premier mensonge inflige 1d4 points de dégâts, et chaque mensonge supplémentaire en inflige 1d6. Il n'y a aucun jet de sauvegarde contre l'incantation de ce sort, mais pour chaque mensonge proféré, la cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour diminuer les dégâts de moitié (les dégâts augmentent normalement avec chaque mensonge ; le résultat est divisé par deux).

Deuxièmement, l'idéal de « vérité » est subjectif du point de vue du lanceur de sorts, pas de la cible. Si le magicien est persuadé que quelque chose est vrai, même s'il se trompe, la cible subit les conséquences du fait d'avoir dit ou non la (déplaisante) vérité. Dire à l'interrogateur ce qu'il veut entendre constitue un excellent moyen de survivre à ce sort. L'ignorance ou le silence ne représentent pas des moyens de défense si le magicien est persuadé que la cible cache quelque chose. Demi-vérités et mensonges éhontés peuvent épargner la cible, à condition que le lanceur de sorts les croie. Le MD devra arbitrer ce type de situation, mais seule une crapule malfaisante au cœur endurci choisirait de refuser de croire à tout ce qui est dit dans le seul but d'infliger des dégâts.

Le sort est limité à 10 questions ou 10 rounds, selon celle des deux options qui s'achève la première. Une attaque contre le lanceur met fin au sort, à condition que cette attaque inflige des dégâts.

La *flamme de justice* peut aider un dirigeant local à mettre à l'épreuve une personne accusée d'un crime sérieux, mais dans les régions modérées et civilisées, *épreuve du feu* lui est préféré. Les Mages de la véritable flamme (des magiciens qui ne se consacrent qu'au domaine de la flamme et persécutent les magiciens des autres domaines) utilisent souvent la *flamme de justice* pour arracher des confessions.

La composante matérielle de ce sort est la même que celle d'*épreuve du feu* – une bougie faite d'une forme rare de cire d'abeille du désert. Elle coûte 300 po toute faite, et n'est disponible que par l'intermédiaire du clergé (généralement de la faction moraliste). Le magicien peut la fabriquer lui-même en une semaine, après avoir investi 100 po dans les matériaux bruts.

Ignifugation (abjuration)

Domaine : flamme
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 1 créature ou objet
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort acquiert une immunité totale contre les feux normaux et une protection limitée contre les flammes magiques. Les flammes ordinaires - même la lave en fusion et les feux de grandes dimensions – ne peuvent le blesser. Les créatures crachant du feu (telles que molosses sataniques ou dragons rouges) et celles constituées de flammes (telles que les salamandres) subissent une pénalité de –1 sur chaque dé de dégâts lorsqu'elles attaquent le bénéficiaire. De plus, ce dernier obtient un bonus de +2 sur ses jets de sauvegarde contre le feu magique, y compris les sorts de *mur de feu* et de *boule de feu*.

Ignifugation ne peut être associé à d'autres sorts et objets magiques fournissant une protection contre la flamme (à comparer avec l'objet magique *anneau de résistance au feu*). Lorsqu'il est lancé sur une créature issue du Plan élémentaire du feu, le sort n'a aucun effet.

S'il est lancé sur un objet, ignifugation immunise cet objet contre toute flamme, qu'elle soit d'origine magique ou naturelle, pour la durée du sort. L'objet (et tout ce qu'il contient) restera à une température normale, frais au toucher, même s'il est immergé dans la lave ou exposé au souffle d'un dragon rouge.

La composante matérielle de ce sort est un peu de cire à bougie. Ce sort n'a aucun effet, bénéfique ou négatif, s'il est lancé sur une créature provenant du Plan élémentaire du feu.

Linceul de sable (évocation)

Domaine : sable
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 1 créature ou objet/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait s'ouvrir du sable ou de la terre meuble sous une créature comme une tombe, avalant instantanément la créature. Une quantité suffisante de sable ou de terre doit être présente – par exemple, le sort fonctionne dans un environnement désertique ou un champ aride, mais pas sur une terre cultivée ou de la roche pleine. La cible doit être morte, morte-vivante, ou n'avoir jamais vécu. Elle doit être de taille « G » ou inférieure. Elle est enterrée



à 18 m de profondeur, sans aucune marque ni trace à la surface de sa tombe.

Les morts-vivants intelligents, les objets magiques animés et les créatures capables de prendre une forme gazeuse ne sont emprisonnés que pour 2d8 rounds. Ce sort est généralement utilisé pour dissimuler rapidement un trésor ou les indices d'un combat fatal.

La composante matérielle de ce sort spécialisé est un morceau de boue, d'argile, de bouse séchée ou autre substance poudreuse, qui est écrasée pendant l'incantation.

Maîtrise des esprits des eaux (évocation)

Domaine : vague
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Malgré son nom, ce sort ne commande à aucun véritable esprit. Il ne fait qu'influencer les courants dans l'océan et autres vastes étendues d'eau, permettant au magicien de déplacer des objets à la surface et sous les eaux. Les résultats sont impressionnants, ce qui conduit nombre de gens à croire qu'ils sont l'œuvre d'esprits.

Le lanceur de sorts peut déplacer n'importe quel navire se trouvant totalement à portée, jusqu'à sa vitesse de base par heure, même dans des conditions où le navire est immobilisé ou subit des vents adverses (voir la section « Voyager sur l'océan » au chapitre 14 du *GdM*). Les courants peuvent aussi ralentir un navire à portée de ce sort, réduisant de moitié sa vitesse de déplacement. Le navire ralenti n'encourt aucune autre pénalité, et cet état dure jusqu'à ce que le magicien sorte de la portée du sort.

De plus, le lanceur peut déplacer des créatures ou objets flottants jusqu'à 18 m par round à la surface des flots. Si un objet se trouve sous la surface, le magicien peut déplacer jusqu'à 9 kg par niveau, à une vitesse maximale de 9 m par round. Il peut ainsi soulever un objet du fond de la mer et l'amener à la surface.



Enfin, les courants peuvent être manipulés pour former un fort courant sous-marin, dangereux pour les nageurs. Pour éviter d'être attiré vers le fond, un nageur doit réussir un test de Force avec une pénalité de –2, ou un test de natation. S'il échoue, le nageur doit alors effectuer un autre test de Force à chaque round suivant pour se dégager (voir « Retenir son souffle » au chapitre 14 du *Manuel des joueurs*).

La composante matérielle de ce sort est un verre limpide, dans lequel on verse un peu d'eau provenant de la mer ou du lac. Le verre vole en éclats à la fin de la durée du sort. Briser ou vider le verre mettra prématurément fin au sort.

Nef des fous (enchantement/charme)

Domaine : vague
Portée : 90 m + 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 1 vaisseau
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort est une version spécialisée de *débilité mentale* (sort décrit dans le *Manuel des joueurs*). Au lieu de réduire les magiciens à l'état d'idiots, la *nef des fous* prive l'équipage d'un navire de toute connaissance de la mer. Le capitaine crie des ordres incohérents, l'équipage tire les mauvais cordages, les cartes deviennent « illisibles » et le navigateur est pris d'ébriété. Les rameurs (s'il y en a) rament de façon désynchronisée tandis que le tambour se livre à de nouvelles expériences de percussions libres.

En conséquence, les marins se comportent comme de simples marins d'eau douce. Les compétences expertise maritime et navigation ne fonctionnent pas tant que ce sort est actif. Toute autre compétence susceptible d'aider le navire est également bannie. La vitesse d'un vaisseau à rames est diminuée de moitié, et le vaisseau a 20 % de chances de changer de direction à chaque round – de 30 degrés, à tribord ou à bâbord, déterminé aléatoirement. La vitesse d'un navire à voiles est réduite d'un tiers, tandis que les chances qu'il vire soudain de bord augmente pour atteindre 40 % par round.

La cible de ce sort est un unique vaisseau, ce qui peut inclure celui à bord duquel se tient le magicien. Le capitaine du navire a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il échoue, lui et tout son équipage sont sous l'emprise de la *nef des fous*. Si le capitaine réussit, le navire n'est pas affecté (un bon commandement l'emporte sur un abrutissement magique). Les passagers, les esclaves et autres personnes à bord ne faisant pas partie de l'équipage effectuent des jets de sauvegarde individuels. Les personnages-joueurs ont toujours droit à un jet de sauvegarde individuel. Cependant, si un PJ est



le capitaine, et qu'il rate son jet de sauvegarde, tout son équipage est affecté, à l'exclusion des autres PJ.

Si un capitaine sous l'effet de ce sort est rendu inconscient, ligoté ou « dégagé » de son commandement d'une autre façon, son remplaçant (un nouveau capitaine temporaire) doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde – qu'il s'agisse d'un PNJ ou d'un PJ. Avec ce deuxième jet de sauvegarde, un individu auparavant non affecté peut devenir « fou ».

Ce sort aide habituellement un magicien, en mer, à échapper à ses poursuivants (qui deviennent des « fous » empotés) ou à préparer le navire d'un adversaire à être attaqué. L'incapacité de l'équipage ne s'applique qu'à leur expertise maritime ; ils peuvent combattre, lancer des sorts, et se comporter par ailleurs normalement.

La composante matérielle de *nef des fous* est un os de doigt ou un anneau non magique, pris sur le corps de quelqu'un qui a bien vécu et est mort heureux. L'objet n'est pas consumé lors de l'incantation et peut être réutilisé.

Séparation des sables (altération)

Domaine : sable
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Séparation des sables permet au magicien de provoquer la division d'un relief constitué de sable, de gravier ou de terre meuble – une dune, une colline, un tertre ou une éminence, pas une dépression ni un sol plat – formant une trouée de 6 m de large. Cette trouée s'étend sur 3 mètres de long et 90 cm de profondeur par niveau du lanceur (par exemple, un magicien du 12e niveau peut créer une trouée de 6 m de large, 36 m de long et 10,80 m de profondeur). Le lanceur peut aussi choisir de tailler une trouée plus petite. Après avoir orienté la trouée, il ne peut modifier son orientation pour en changer la direction. La magie empêche la terre ou le sable glissant de pénétrer dans la trouée pour la durée du sort. Elle évacue même la terre introduite dans la trouée par quelqu'un qui creuserait physiquement dans ses flancs.

Si la trouée du magicien rencontre une paroi de roche pleine, elle est alors bloquée (elle ne peut plus s'agrandir). Cependant, une trouée peut être positionnée le long de la paroi d'un affleurement rocheux afin de le dégager, à condition que l'affleurement ne s'étende en aucun point sur la largeur de la trouée.

Ce sort peut également être utilisé pour infliger des dégâts à un élémentaire de la terre ou autre être dont le corps est formé de terre ou de sable (tel qu'une créature de sable ou un *lion des sables* invoqué par un sort). Une créature qui est en phase avec ces substances (telle qu'un xorn) est également vulnérable. Quand la trouée rencontre une telle créature, sa progression cesse immédiatement (ne creusant pas plus loin). La créature placée sur le chemin du sort subit immédiatement 4d8 points de dégâts. Contrairement à *séparation des eaux*, ce sort ne panique pas de telles créatures – mais les oblige à effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter d'être *ralenties* (à la moitié de leur vitesse de déplacement et de leur nombre d'attaques) pendant 1d6 rounds.

Les créatures qui ne sont pas constituées de terre ne sont pas blessées par *séparation des sables*. Les gros objets solides (tels que cadavres et corps vivants) déterrés sur la trajectoire de la trouée sont simplement déposées au fond ; elles ne sont pas rejetées hors de cette dernière.

Deux petites pierres constituent les composantes matérielles de ce sort.





Sorts du septième niveau

Création d'ombre (altération)

Domaine : sable
Portée : 9 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau + 2d4 tours
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : un cube de 3 m d'arête/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un espace frais et ombragé pour le confort, le repos et la survie de créatures coincées dans un désert brûlant ou autre lieu calciné par le soleil. La zone est clairement délimitée par un carré d'ombre foncée sur le sol, bien qu'il ne se trouve aucun objet dans le ciel pour projeter cette ombre. Ceux qui se trouvent dans la zone d'effet ont besoin de moins d'eau, tout comme les personnages abrités par une ombre naturelle (voir le chapitre 5). Le sort, par ailleurs, ne modifie pas la température ambiante.

À condition qu'elles puissent toutes tenir dans la zone ombragée, un nombre quelconque de créatures peuvent profiter de ces bénéfices. En fait, ce sort attire souvent un grand nombre de formes de vie indésirables (telles que les insectes). D'autres sorts peuvent être lancés dans la zone ombragée – par exemple, pour éliminer les intrus – sans détruire l'ombre. Bien entendu, *dissipation de la magie* et *destruction de magie* font immédiatement disparaître cette ombre.

Le magicien peut mettre instantanément fin aux effets par un acte de volonté. Il n'a pas besoin de se concentrer pour maintenir l'ombre. Il est libre de dormir, d'étudier des sorts ou d'entreprendre des activités complexes dans la zone ombragée, sans risquer de perdre cette dernière.

Création d'ombre n'a pas de composante matérielle, mais doit être lancé sur un sol ferme et naturel (le sable constitue un sol convenable). Sur un toit ou sur le pont d'un navire, il échoue. Une fois le sort lancé, l'ombre ne peut être déplacée. Elle reste en place quelle que soit la position du soleil.

Création de bâton sonore (enchantement, invocation)

Domaine : vent
Portée : spécial
Composantes : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort contribue à atténuer les bruits « excessifs » en les recueillant dans un bâton de bois. Le bâton est planté dans le sol ou au sommet d'un toit lorsque le sort est lancé. Pendant 60 jours, il crée une zone sphérique de paix et de silence relatifs, jusqu'à 100 mètres dans toutes les directions à partir du bâton. Bien que des conversations ou incantations puissent se produire normalement dans cette zone, le bâton crée au moins l'illusion d'une zone tranquille et paisible, même dans le brouhaha d'un marché urbain ou dans un jardin privé derrière lequel une émeute est en train de se produire.

Le bâton « étouffe » les attaques soniques ; tous les jets de sauvegarde contre ce type d'attaque dans la zone d'effet gagnent un bonus de +1. Plus important, le bâton absorbe complètement tous les sons errants « déposés » dans la zone suite à un sort de *murmure de sable* ou une magie similaire. Les attaques basées sur le son qui y sont « déposées » par ce type de magie sont également absorbées, et n'infligent aucun dégât à ceux qui se trouvent dans la zone d'effet du bâton (parmi les exemples possibles, on trouve le chant des harpies, les sorts de *cri* et ceux du type *mot de pouvoir*).

Après 60 jours, le bâton ne peut rien contenir de plus. Il doit être déplacé de sa position avant le début du 61e jour, ou toute magie qu'il contient est simplement perdue (la même chose se produit, cependant, si le bâton est déplacé prématurément). À condition que le bâton soit promptement déplacé, il peut fonctionner comme arme pendant 10 jours, émettant une déflagration sonique en forme de cône de 18 m de long, dont l'extrémité part du bâton, s'étendant pour former une base de 6 mètres. Ceux qui sont pris dans la déflagration subissent les effets du sort *mot de pouvoir étourdissant*. Le bâton peut contenir 2d6 de ces charges. Au début du onzième jour, toute magie subsistante se dissipe sans effet néfaste, laissant le bâton prêt à recevoir d'autres sons – dès que *création de bâton sonore* sera à nouveau lancé dessus.

Les émirs régnants ou les conseils locaux demandent souvent à des magiciens d'entretenir des bâtons sonores dans toute leur ville (à condition que la zone abrite des magiciens suffisamment puissants). Les magiciens le font généralement en échange d'un petit témoignage de gratitude, tel qu'une faveur de leur dirigeant, ou la permission de se livrer à des expériences magiques sans





être dérangés dans les limites de la cité.

Pour créer un bâton sonore, le magicien doit d'abord façonner un bâton de bois sombre, équipé à son extrémité d'une pierre blanche ou bleue valant au moins 300 po.

Forme aqueuse (altération)

Domaine : vague
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort transforme le bénéficiaire en créature pensante constituée de l'élément eau, ce qui lui permet de s'épandre comme un liquide. Seules ses capacités physiques changent ; son esprit reste le même. Le bénéficiaire n'a plus besoin de manger ni de respirer. À volonté, il peut s'infiltrer dans les fissures et crevasses, ainsi que se mouvoir vers le haut et contourner les coins. La *forme aqueuse* est cohésive, et le bénéficiaire peut prendre la forme qu'il désire – et même conserver sa forme d'origine. Lorsqu'il est immergé dans un lac ou autre environnement aquatique, il ne se dissipe pas, mais devient invisible. Le bénéficiaire peut mettre fin aux effets de ce sort quand il le souhaite.

Le bénéficiaire du sort subit la moitié des dégâts infligés par toutes les armes tranchantes et perforantes – normales ou magiques. Les armes contondantes de tous types lui infligent la totalité des dégâts. La lumière directe du soleil lui inflige 1 point de dégâts par round, du fait de l'évaporation. Le poison et les attaques à base de gaz sont sans effet : le bénéficiaire est immunisé contre eux.

La plupart des effets magiques affectent le bénéficiaire, mais certains sorts ont des effets plus ou moins importants. Toutes les attaques magiques basées sur le feu lui infligent –1 point par dé de dégâts. Les attaques électriques telles qu'*éclair* lui infligent +1 point par dé de dégâts. S'il est visé par un sort affectant l'eau, le bénéficiaire peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Les sorts qui transmutent l'eau en une autre substance (tels que *transmutation de l'eau en poussière*) mettent prématurément fin à la *forme aqueuse*. Le bénéficiaire retrouve son état originel – à condition qu'il ait assez de place pour le faire.

Si le bénéficiaire se trouve à l'étroit quand le sort prend fin – par exemple dans un tuyau ou une bouteille fermée – il retrouvera automatiquement sa forme normale dès l'instant où l'espace environnant le lui permettra. Si une partie de la *forme aqueuse* a été perdue, ou séparée du reste de son corps, alors la plus grande quantité restante se transforme pour restituer l'individu entier.

La composante matérielle de ce sort est un compte-gouttes, qui est brisé pendant l'incantation.

Pierre solaire (évocation)

Domaine : flamme
Portée : 4,5 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Une petite pierre, tenue au soleil par le magicien, devient un projectile incendiaire magique lorsque ce sort est lancé dessus. La *pierre solaire* devient si chaude qu'elle luit d'un rouge flamboyant, mais le lanceur de sorts peut la manipuler sans risque. Il doit lancer la pierre pendant le même round, sans quoi elle perd son pouvoir.

Comme un projectile magique, une pierre solaire doit être dirigée contre une cible que le magicien peut voir ou détecter. Sa portée est de 5 mètres par niveau d'expérience. La pierre file dans les airs, contournant les coins si nécessaire pour suivre une cible en mouvement. La pierre solaire frappe avec un TAC0 de 9, et est considérée comme une arme magique +3 concernant les cibles qu'elle peut blesser. Elle s'enfonce, en le brûlant, dans l'objet qu'elle frappe, mettant le feu aux objets inflammables. La cible subit 4d4 points de dégâts, mais après cela, la pierre revient à son état normal. Il n'y a aucun jet de sauvegarde contre cette attaque.

Si une pierre « manque » sa cible – c'est-à-dire si le jet d'attaque échoue – elle tombe à terre. Les créatures qui la touchent dans le round qui suit l'incantation subissent la moitié des dégâts. Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles subissent 1 point de dégât (par pierre). Après cela, la pierre retourne à son état originel et devient inoffensive.

Un magicien peut lancer une pierre solaire par tranche de trois niveaux d'expérience (un magicien du 15e niveau peut donc lancer cinq pierres simultanément). Chaque pierre a sa propre cible – soit le même individu, soit un autre, selon les désirs du magicien.

Sauvegarde vitale (nécromancie)

Réversible

Domaine : universel
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3 tours
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Cette puissante incantation permet au magicien de détacher sans risque une part intangible mais vitale de la vie du bénéficiaire, en la transportant à travers des



objets solides si nécessaire. Le lanceur de sorts place cette part – appelée *ombre du cœur* – dans un récipient de verre fermé ou dans un cristal. Une fois dedans, l'« ombre » devient clairement visible sous la forme d'une image translucide du cœur du bénéficiaire. Aucun changement apparent ne se produit chez le bénéficiaire lui-même, mais une détection de la magie révèle un puissant sort nécromantique en action, centré sur son véritable cœur, qui bat toujours.

Tant que l'ombre du cœur reste en sécurité dans le récipient, le corps du bénéficiaire peut supporter n'importe quelle quantité de dégâts physiques. Lorsqu'il est réduit à 0 points de vie ou moins, le personnage ne sombre pas dans l'inconscience et ne meurt pas ; il continue simplement de vivre. Ses jets de sauvegarde, ses attaques et ses dés de vie restent les mêmes. Les points de vie « négatifs » se guérissent normalement, comme si le bénéficiaire en avait subitement une réserve infinie.

Pour chaque tranche de 10 points de dégâts au-dessous de zéro, le Charisme du bénéficiaire subit une pénalité de –1. Avec des pertes suffisantes, son apparence devient aussi horrible que celle des morts-vivants, mais il est par ailleurs inaffecté. Le Charisme revient à sa valeur normale quand l'individu est soigné et retrouve un niveau positif de points de vie (c'est-à-dire 1 ou plus).

Bien que le bénéficiaire soit efficacement immunisé contre les attaques magiques et naturelles qui causent des dégâts, il est toujours vulnérable aux autres types d'attaques (tels que le sort de *mort*). Il est également vulnérable au poison. Il peut encore être *métamorphosé*. Si une partie de son corps est coupée, elle fonctionne toujours indépendamment (tant que le sort agit), ce qui permet au bénéficiaire de la rattacher à son corps (cette aptitude est similaire à celle d'un troll).

Le récipient ou cristal contenant l'ombre du cœur doit être visible du magicien au moment où il lance le sort. Par la suite, l'objet peut se trouver à n'importe quelle distance du corps du bénéficiaire, sans dommage pour ce dernier. Le cristal ou le verre n'a jamais plus de 10 points de vie, et est considéré comme CA 10 (qu'il en soit autrement violerait les énergies du sort et, par conséquent, l'annulerait). Détruire le récipient tue le bénéficiaire. Seul un *souhait* ou enchantement similaire peut le ressusciter et l'arracher à cette mort effroyable.

L'inverse de ce sort, *révocation de sauvegarde*, réunit à nouveau un corps et son ombre du cœur. En dehors d'un *souhait* ou d'un *souhait mineur*, c'est la seule manière d'y parvenir. Le bénéficiaire doit effectuer un jet de choc métabolique, et si le jet échoue, il meurt. Si les points de vie du bénéficiaire s'élèvent à 0 ou moins lorsque *révocation de sauvegarde* est lancé, le bénéficiaire meurt d'une mort normale.

Les magiciens lancent souvent *sauvegarde vitale* sur eux-mêmes pour se protéger d'une attaque. Certains le lancent sur d'autres en guise de « police d'assurance » – pour s'assurer que le bénéficiaire revienne d'une quête ou mission pour réclamer la part de sa force vitale détenue par le mage.

La composante matérielle du sort, un récipient de verre ou un cristal, doit être transparente. Elle doit aussi mesurer au moins 3 cm de diamètre pour contenir l'ombre du cœur.

Sorts du huitième niveau

Déchaînement de monolithe (conjuration/convocation)

Domaine : flamme, vague, vent et sable
Portée : 108 m
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 jour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort, qui est une forme de convocation d'élémentaire, amène sur le Plan matériel primaire une créature à peine consciente faite de matière élémentaire. La créature, appelée *monolithe élémentaire*, est composée de l'élément feu, eau, air ou terre – en accord avec l'appel lancé par le magicien. Elle entreprend de détruire tout ce qui se dresse sur son chemin. Elle est plus forte et moins intelligente qu'un élémentaire ordinaire de son type – et par conséquent bien plus dangereuse.

Les élémentaires ordinaires sont détaillés dans le *Bestiaire monstrueux*. Les mêmes statistiques s'appliquent aux monolithes, avec les modifications suivantes : tous les monolithes ont 30 dés de vie. Ils sont dénués d'intelligence, et infligent deux fois plus de dés de dégâts que des élémentaires ordinaires (le monolithe de vent inflige 4d10, le monolithe de sable 8d8 ; le monolithe de flamme, 6d8 et le monolithe de vague 10d6).

Il n'est pas facile d'ouvrir un portail interplanaire pour l'une de ces créatures. Un magicien doit passer une journée entière à méditer soigneusement et à psalmodier pour lancer ce sort. Pendant cette période, il ne peut se reposer, dormir ni manger, sans quoi la préparation est réduite à néant. Tout dérangement pendant cette période perturbe également son incantation, annulant le sort.

Quand la journée se termine, le magicien doit réussir un test de Constitution pour voir s'il a correctement lancé le sort. S'il a déchaîné un monolithe, il doit effectuer immédiatement un jet de choc métabolique. Amener ce type de créature dans notre plan est éprouvant. Si le jet de choc métabolique échoue, le magicien meurt.

Le monolithe est incontrôlable à son arrivée. La magie



servant normalement à « maîtriser » les élémentaires n'a aucun effet sur les monolithes élémentaires. La créature entreprend de détruire le plus possible de la nature environnante avant la fin de la durée du sort. Quand le sort expire, le monolithe disparaît progressivement, retournant dans son plan d'origine (à condition de ne pas avoir été détruit ou banni auparavant).

Compte tenu du temps et des risques impliqués, les magiciens ont tendance à réserver ce sort pour une occasion spéciale. S'il a l'intention de survivre, le lanceur de sorts devra prévoir une échappatoire – par exemple une *téléportation* ou autre *portail*. De cette manière, il pourra éviter la vengeance du monolithe, ainsi que celle de toute population survivante.

La composante matérielle de ce sort varie selon le type de monolithe invoqué :

- Un *monolithe de sable* nécessite une énorme quantité de sable ou de poussière. Une étendue de plage ou de désert est suffisante ; la matière présente dans une pièce poussiéreuse et abandonnée ou dans une rue poussiéreuse ne suffira pas. Le monolithe de sable ressemble à un énorme humanoïde haut de 9 mètres, fait de sable dégoulinant. Ses yeux sont jaunes et luisants. Sa large gueule béante est dénuée de lèvres.
- Un *monolithe de flamme* exige une grande quantité de feu. Les flammes d'un bâtiment en feu (ou autre feu de taille équivalente) sont suffisantes. Le feu n'a pas besoin de brûler pendant toute l'incantation, mais doit être présent pour la conclusion du sort. Le monolithe de flamme apparaît sous la forme d'un serpent long de 9 m aux yeux vert jade et aux crocs d'ivoire, dégoulinants de magma brûlant.
- Un *monolithe de vent* exige une énorme quantité d'air en mouvement, tel que celui d'une grosse tempête, d'un ouragan ou d'une tornade. Ces conditions ne sont pas nécessaires pendant tout le temps de l'incantation, mais doivent être présentes à sa conclusion. La tempête peut être créée magiquement par quelqu'un d'autre que le lanceur du monolithe. Ce dernier est un cumulonimbus haut de 9 m, de forme humanoïde. Ses yeux apparaissent sous forme d'éclairs partout sur son corps.
- Un *monolithe de vague* exige au strict minimum un petit lac, et plus probablement une portion d'océan de bonne taille. Toute quantité inférieure fait échouer le sort. Une fois invoqué, le monolithe de vague apparaît sous la forme d'une masse d'eau humanoïde de 9 m de haut aux membres longs et épais. On peut voir des créatures marines nager à l'intérieur de son corps. Ses yeux sont d'un rouge infernal.

Purification d'eau (abjuration)

Réversible

Domaine : vague
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : cube de 6 m d'arête/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

À l'aide de ce sort, un magicien peut débarrasser une quantité d'eau de tout poison, sel, goût déplaisant ou élément similaire. Il la rend potable et rafraîchissante, fraîche même en plein soleil dans le désert. Le sort peut ôter l'alcool (et les drogues dissoutes) d'une boisson, et change les potions magiques en eau pure. À haut niveau, un magicien peut purifier une oasis tout entière.

Cependant, une seule étendue d'eau peut être purifiée à la fois. Cette « étendue » représente soit la zone d'effet maximale, soit l'eau contenue dans un récipient ou entre certaines limites – la plus petite des deux quantités. Par exemple, si le sort purifie un seau d'eau extraite d'un puits, il n'a aucun effet sur le reste du puits.

Dans un système fermé, les résultats de cette transformation sont permanents ; ils ne prennent pas fin après une durée déterminée. Cependant, le sort n'empêche pas l'eau d'être à nouveau polluée par la suite. Un poison supplémentaire peut être ajouté à une boisson, par exemple. Et un bassin purifié dont l'alimentation est polluée ne tardera pas à être contaminé de nouveau. En règle générale, si une étendue d'eau est alimentée par une source qui cause la pollution, la purification dure 1d6 jours (ce qui inclut les oasis et puits).

Si le sort est lancé sur une étendue d'eau trop importante pour être entièrement purifiée, l'eau environnante recommence bientôt à infecter la zone purifiée. Par exemple, le magicien peut lancer le sort sur l'océan, créant un « bassin » d'eau pure au milieu des vagues. Dans un tel cas, la zone affectée retrouve son état originel en 5d4 tours (le magicien obtiendrait sans doute de meilleurs résultats en lançant le sort sur un baril d'eau).

L'inverse de ce sort, *pollution d'eau*, infecte une étendue d'eau par un poison ingéré de classe H (déclenchement en 1 à 4 heures, infligeant 20 points de dégâts au buveur, la moitié s'il réussit un jet de sauvegarde contre le poison). De même, *pollution d'eau* peut transformer une potion magique en poison de classe H. Le fluide pollué a une odeur âcre, piquante et huileuse – facilement détectée par ceux qui sont capables de sentir ce genre de chose. D'autres types de magie peuvent cependant dissimuler sa nature mortelle.

Les effets de *pollution d'eau* sont aussi permanents que ceux du sort inverse. Les petites quantités d'eau sont



infectées de façon permanente, tandis que celles qui reçoivent un flot d'eau fraîche se nettoient en 1d6 jours. L'eau contenue dans une autre étendue d'eau plus vaste retrouve son état normal en 5d4 tours. L'empoisonnement de puits dans les zones civilisées est considéré comme une trahison dans toutes les cités et royaumes mineurs de la Terre du destin. Ceux qui se livrent à de telles activités sont pourchassés par les autorités locales (ou par d'autres aventuriers).

La composante matérielle des deux versions de ce sort est une poignée de sable, tachée d'une goutte du sang du magicien. Ce dernier ajoute le sable souillé à l'eau qu'il a l'intention d'altérer. Lancer l'une ou l'autre version draine 1d6 points de vie du magicien, qu'il ne peut récupérer que par une guérison naturelle (et non magique).



Rivière de sable (évocation)

Domaine : sable
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/3 niveaux du lanceur
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : allée cylindrique de 6 m de diamètre, longue de 24 m
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort crée une « rivière » serpentine de sable, longue de 24 m, qui fonce par-dessus les obstacles placés sur son chemin. Pour le lancer, le magicien commence par mettre dans sa bouche une poignée de sable. Puis il murmure (ou marmonne) une incantation, et crache le sable dans la direction désirée. Le sable qu'il expulse se déplace sur le sol, rassemblant davantage de sable sur son passage, grossissant et prenant davantage de force. Au bout d'un round, il devient un torrent rugissant.

La rivière avance de 40 m par round. Pendant le premier round, elle n'a aucune force destructive, mais peut balayer hors de son chemin tout objet de la taille d'une petite hutte ou d'un grand chariot. Par la suite, la rivière a le pouvoir de creuser des tunnels à travers les dunes, de détruire des bâtiments, d'infliger des dégâts de siège comme un bélier et de frapper les créatures avec tant de force que leurs vêtements et même leur pilosité sont arrachés.

Tous les objets placés sur le chemin de la rivière doivent réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents ou être détruits. Les individus se trouvant sur son chemin doivent réussir un jet de Force pour conserver les objets qu'ils portent sur eux ou transportent.

Si un individu essaie de sortir du chemin de la rivière, il doit effectuer un test de Dextérité. La réussite signifie qu'il est repoussé sur le côté de 1d6 mètres, et subit 1d4+1 points de dégâts dus à l'impact. Un échec signifie qu'il est heurté de plein fouet par la rivière – coup potentiellement fatal.

Toutes les créatures frappées de cette façon par la rivière subissent 6d8 points de dégâts. Elles doivent également réussir un jet de choc métabolique. Si ce jet échoue, elles périssent immédiatement.

Le magicien ne peut choisir de limiter la longueur d'une rivière de sable ; elle atteint toujours 24 m de longueur. Il ne peut pas non plus modifier la direction de ce mastodonte une fois qu'il commence à s'écouler.

Une poignée de sable et la salive qu'elle absorbe constituent les composantes matérielles de ce sort.



Ver de sable (nécromancie)

Domaine : sable
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 6 tours/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort change le bénéficiaire en « ver de sable » – une créature de taille humaine, dénuée de bouche, muette et tachetée qui n'a plus besoin de respirer, de manger, de boire ni d'éliminer. Elle peut creuser le sable avec aisance pour se cacher ou dormir sous la surface. Le ver peut sentir les changements de température importants, tels que la tombée de la nuit à la surface au-dessus de lui, mais les températures extrêmes ne lui font aucun mal. Tant qu'il se trouve sous terre, sa perception de l'infrarouge lui permet aussi de détecter les créatures à sang chaud de taille humaine ou supérieure dans un rayon de 9 m ; en surface, cette portée est doublée. La transformation en ver guérit 2d4 points de dégâts subis par le bénéficiaire.

Un ver de sable peut se déplacer en rampant à la surface avec une vitesse de déplacement égale à 9. Il peut ramper à la même vitesse au fond de la mer ou d'un lac (mais ne peut nager). Lorsqu'il s'enfouit sous le sable, sa vitesse de déplacement passe à 12. Le ver de sable peut porter des objets d'une taille et d'un poids maximaux égaux à ceux d'un homme en armure – à condition que quelqu'un d'autre les attache au corps du ver. Un ver de sable n'a ni membre ni bouche avec lesquels tenir quoi que ce soit.

La classe d'armure d'un ver de sable est de 6 et son TAC0 de 17. Il ne peut combattre qu'en roulant sur un adversaire ou en le frappant de toute sa masse, lui infligeant 3d4 points de dégâts d'écrasement par round. L'intellect et les perceptions du bénéficiaire du sort sont inchangés, mais le ver ne peut parler ni lancer de sorts. De plus, il ne peut échapper à sa forme de ver avant l'expiration du sort à moins que le magicien ne le désire, ou que quelqu'un ne lui applique *dissipation de la magie* ou un sort similaire.

La composante matérielle de ce sort est un ver vivant de n'importe quel type, qui doit être avalé par le magicien.

Sorts du neuvième niveau

Conflagration (nécromancie, évocation)

Domaine : flamme
Portée : 18 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau du lanceur
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : spécial

Cet horrible sort met le feu à une créature vivante, incinérant ses cheveux, ses vêtements et au moins la première couche de peau. La cible subit 2d6 points de dégâts à chaque round, sans avoir droit à un jet de sauvegarde. Les individus placés à moins de 3 m de la cible ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec signifie qu'eux aussi perdent 2d6 points de vie ; la réussite signifie que les dégâts sont réduits de moitié.

Tous les objets transportés par la cible doivent réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique à –2 ou être détruits. Ces flammes sont si intenses qu'elles enflamment tous les autres objets inflammables situés à moins de 3 m de la cible, et font fondre les métaux malléables, si ces objets ratent un jet de sauvegarde contre le feu magique. Le sort crée une « flamme exceptionnellement chaude » du point de vue des objets tels qu'un *anneau de résistance au feu*.

La cible vivante de la *conflagration* peut se déplacer et combattre normalement tant qu'elle vit, et tous ceux qui se trouvent à moins de 3 m sont soumis aux dégâts de feu. La cible ne peut lancer de sorts, mais peut toujours utiliser ses éventuelles aptitudes magiques.

La mort ne lui apporte aucun soulagement. Quand la cible a perdu tous ses points de vie, son cadavre tombe sous le contrôle du lanceur de sorts. Ce dernier peut animer sa cible, à présent décédée, par commande mentale, mais ne peut lancer d'autres sorts en plus de diriger ses mouvements.

Conflagration est difficile à contrecarrer. Asperger la cible d'eau ou de sable ne fait que créer un nuage de vapeur ou de poussière brûlante dans un rayon de 6 m autour de la cible, infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires à ceux qui sont pris dans le nuage. L'immersion complète dans une grande quantité d'eau, ou le fait de les enterrer sous le sable, réduit les dégâts à 1 point par round pour la cible et ceux qui se trouvent à moins de 3 m d'elle. Un puits ou un bassin réfléchissant ne contient pas assez d'eau pour y parvenir, mais un petit lac fera l'affaire. Un sort de *dissipation de la magie* éteint également le feu.

La composante matérielle de ce sort est une poupée de cire.



Eau de la vie (altération, nécromancie)

Domaine : vague
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : jusqu'à 1 jour (voir ci-dessous)
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : jusqu'à 4 litres
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort transforme n'importe quel liquide en un sérum agréablement parfumé qui soigne les blessures et guérit cécité, maladie, empoisonnement, pourriture (y compris la « pourriture de momie »), débilité mentale infligée par magie et croissance fongique (telle que la transformation de la chair en limon vert). Même les blessures potentiellement mortelles sont guéries ; les membres et organes perdus se régénèrent instantanément dès l'application de la miraculeuse *eau de la vie* ! Une tête coupée ne peut cependant être rattachée. Aussi merveilleux que soit ce sérum, il ne peut ramener un bénéficiaire à la vie, ni faire retrouver à une créature transformée par magie sa forme originelle.

Quatre litres du sérum guérissent totalement une créature de taille humaine de tous les maux énumérés plus haut, lui rendant par la même occasion tous les points de vie perdus. Une outre de taille moyenne remplie d'*eau de la vie* peut guérir une affection, ou restaurer 3d8 points de vie de dégâts physiques. Immerger même une partie du corps dans l'eau de la vie peut restaurer la forme tout entière, à condition que le corps ne soit pas mort (toute partie du corps restant de côté ne sert plus à rien). Le sérum est un traitement ponctuel. Lorsqu'il est utilisé, il est absorbé par le bénéficiaire et disparaît. Un bassin de sérum créé par ce sort peut être complètement absorbé par plusieurs guérisons.

N'importe quel liquide peut servir de composante matérielle à ce sort – même un liquide conçu par des moyens magiques. Le sérum restant revient à son état d'origine au coucher de soleil suivant.

Forme de sable (nécromancie)

Domaine : sable
Portée : toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à un individu touché par le magicien d'animer immédiatement un corps constitué de sable. Le bénéficiaire fait se déplacer et agir le corps de sable par la force de sa volonté, et peut même lancer des sorts à travers lui – tout cela pendant que son propre corps se trouve en sécurité à une distance allant jusqu'à 150 km. Le corps de sable ressemble au bénéficiaire autant que peut le faire un tas de sable ; à moins qu'une magie d'illusion ne soit lancée dessus, peu de gens le prendront pour un être de chair vivante.

Le bénéficiaire (qui peut être le lanceur de sorts) peut voir, entendre et sentir à travers la *forme de sable*. La forme peut combattre, parler d'une voix rauque et porter des objets – en fait, elle peut exécuter toutes les tâches moins méticuleuses que le crochetage de serrure, la couture et les travaux d'artisanat similaires. Elle peut même partir à l'aventure et gagner des points d'expérience pour son « maître ».

L'esprit du bénéficiaire fonctionne à deux endroits à la fois – à l'intérieur de la *forme de sable*, et à l'intérieur de son véritable corps. Ce dernier peut toujours utiliser ses sens (voir, entendre, sentir, etc.) exactement comme auparavant, bénéficiant même d'améliorations telles qu'un anneau magique. En contrepartie, il est paralysé. En dehors du fait de respirer, de ciller et de remuer les yeux, le bénéficiaire ne peut déplacer son propre corps pendant que la *forme de sable* est animée (quelques gardes amicaux constituent une sage précaution, de même qu'une vue agréable ou stratégique).

Le véritable corps n'a pas besoin de manger, boire ni dormir. Il guérit des dégâts subis comme s'il se reposait, quelle que soit l'activité du corps de sable.

Le bénéficiaire est vulnérable quand sa *forme de sable* est prise pour cible par des pouvoirs magiques et psioniques affectant l'esprit. La *forme de sable* peut être dupée par des sorts d'illusion au même degré que le bénéficiaire lui-même. Ils ont la « même sensibilité ».

Les attaques physiques contre la *forme de sable* n'infligent aucun dégât au corps véritable, mais blessent la *forme de sable*. Cette dernière a un nombre de « points de vie » égal au maximum normal du bénéficiaire (même si ce dernier est actuellement estropié). La *forme de sable* a également la classe d'armure naturelle du bénéficiaire. Elle peut porter une armure et manier des armes, avec les mêmes restrictions imposées au bénéficiaire. Le corps de sable ne tire cependant aucun bénéfice des objets portés ou transportés par le véritable corps du bénéficiaire.

Les coups et blessures infligés au corps de sable se traduisent par du sable qui s'effrite. En dehors de cela, le corps de sable peut tout aussi bien (ou aussi mal) supporter les attaques que le bénéficiaire le peut normalement. Il y a deux exceptions : si le corps de sable est immergé dans l'eau pendant plus d'un tour, ou exposé à une forte pluie pour la même durée, il se désintègre. Si la *forme de sable* tombe à 0 points de vie ou moins, ou se désintègre, son propriétaire doit effectuer un jet de choc métabolique. Un échec indique que le corps véritable meurt lui aussi.

Le bénéficiaire de ce sort peut abandonner son lien avec la *forme de sable* à tout moment, sans danger pour





lui-même. La *forme de sable* s'effondre alors en un tas de sable friable et le bénéficiaire retrouve immédiatement le contrôle de son propre corps. La même chose se produit quand le sort prend fin, ou si la *forme de sable* se déplace au-delà de la limite de 150 km ou passe sur un autre plan. Tout objet porté ou transporté par la *forme de sable* tombe simplement à terre.

Si le bénéficiaire de ce sort souhaite se téléporter par la suite, notez que les lieux visités par la *forme de sable* compteront au moins comme « vus à l'occasion ». Tant que la *forme de sable* est animée, le bénéficiaire peut aussi lui ordonner d'« étudier soigneusement » une destination.

Les composantes matérielles de ce sort sont une poignée de sable et un cheveu ou un morceau de peau du bénéficiaire.

Maelstrom (conjuration/convocation)

Domaine : vague
Portée : 108 m + 9 m par niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1d10 rounds
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Lorsqu'il est lancé sur l'océan (ou sur un grand lac), le sort de *maelstrom* perce un trou à travers le Plan matériel primaire jusqu'au Plan élémentaire de l'eau. Un énorme tourbillon apparaît pendant 1d10 rounds, et tente d'aspirer toute chose dans le Plan élémentaire de l'eau. À la fin de cette période, la faille entre les plans se referme et la mer retrouve son état normal.

Le tourbillon est constitué d'un centre noir comme celui d'une cible, entouré par un anneau d'eau tourbillonnante. Le centre a un rayon de 45 m. Le cercle qui l'entoure est large de 90 m supplémentaires (ce qui donne au tourbillon entier un rayon de 135 m). Tous les vaisseaux placés dans le périmètre du centre du tourbillon doivent effectuer un jet de navigabilité avec un modificateur de –20 % à chaque round. L'échec indique qu'ils sont aspirés dans le Plan élémentaire de l'eau. La réussite signifie qu'ils restent simplement en place ; ils n'ont pas d'autre choix que de tenir bon jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce qu'ils soient aspirés dans le Plan élémentaire de l'eau.

Les vaisseaux placés dans la bordure de 90 m entourant le centre doivent aussi effectuer un jet de navigabilité à chaque round. La réussite indique qu'ils peuvent naviguer dans des conditions « vent contraire ». Les créatures et sorts qui affectent l'eau (tels que *contrôle des esprits des eaux*) peuvent aussi les aider à sortir de la zone. Un échec signifie qu'ils sont attirés de 18 m vers le centre.

Les individus placés dans la bordure qui ne se trouvent pas à bord d'un navire sont attirés de 45 m par round



vers le centre. Les alliés qui contrôlent l'élément eau ou utilisent la magie pourront les aider ; la nage seule n'a aucun effet.

Un individu placé au centre du *maelstrom* et ne se trouvant pas à bord d'un vaisseau doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique à chaque round pour éviter d'être aspiré à travers le tourbillon. La réussite indique que le personnage tient bon. L'échec l'oblige à effectuer un autre jet de sauvegarde. Si un second jet contre la mort magique réussit, la victime est simplement rejetée autre part sur le Plan matériel primaire, avec les débris du naufrage. Les personnages provenant du même navire peuvent être rejetés en groupe ou éparpillés à de grandes distances (au choix du MD). Ceux qui ratent le second jet de sauvegarde sont entraînés à coup sûr dans le Plan élémentaire de l'eau. À moins que ces victimes ne puissent respirer sous l'eau, ou n'aient des amis parmi les marids à proximité d'une telle zone, leurs perspectives sont peu réjouissantes : s'ils ne se noient pas, ils seront probablement réduits en esclavage par les marids.

La composante matérielle de ce sort est un diamant valant au moins 10 000 po. Cette pierre précieuse est écrasée au moment de lancer le sort.



Tombeau des vents (altération)

Domaine : vent
Portée : 4,5 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : permanente jusqu'à dissipation
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 objet ou individu
Jet de sauvegarde : spécial

Le lancement de ce sort crée un mur de vent virtuellement impénétrable autour d'une personne, d'un lieu ou d'un objet. La barrière venteuse entoure l'objet et forme un arc au-dessus, empêchant toute entrée. Elle peut s'étendre pour former une sphère, contrariant toute tentative pour creuser sous la barrière et la pénétrer par en dessous. Même si toute la matière qui l'entoure est supprimée, le *tombeau des vents* reste fermement en place.

Un *tombeau des vents* peut prendre au piège une cible aussi petite qu'un chien (environ 90 cm de large) ou aussi grande qu'une forteresse (environ 100 m de large). Si la cible est un bâtiment, tous ceux qui s'y trouvent sont pris au piège. Les créatures vivantes au cœur d'un *tombeau des vents* sont placées dans un état d'animation suspendue (voir *stase temporelle* dans le *Manuel des joueurs*).

Le magicien dispose de trois options lorsqu'il lance ce sort. D'abord, il doit décider si la barrière de vents tourbillonnants sera hurlante et gémissante, ou silencieuse comme la mort. Ensuite, il doit décider si le tombeau apparaîtra comme une masse de couleur tourbillonnante, ou s'il sera invisible. Dans le premier cas, son contenu sera flou. Dans le deuxième, le contenu sera aussi invisible que la barrière elle-même. Enfin, le lanceur de sorts doit choisir si la magie de divination révélera le contenu du *tombeau des vents*, ou si son contenu restera secret.

Si des créatures essaient de percer le mur de l'extérieur, elles sont soulevées, malmenées pendant un round, puis projetées hors de la zone d'effet, subissant 4d10 points de dégâts. Ceux qui tentent de s'échapper de l'intérieur subissent le même sort, retombant à l'intérieur du tombeau. Même les créatures sous *forme gazeuse*, sous *forme aqueuse* ou dans un état similaire sont malmenées et rejetées si elles tentent de franchir le tombeau.

Les créatures partiellement ou totalement passées dans une autre dimension peuvent échapper aux dégâts lorsqu'elles tentent de passer à travers le tombeau. Cependant, elles n'y parviennent pas davantage. Cela s'applique aux créatures déphasées, ainsi qu'à celles qui se trouvent dans le plan astral ou éthéré.

Le *tombeau des vents* disperse la magie. Les tentatives pour se *téléporter* ou utiliser *porte dimensionnelle* afin d'entrer dans le tombeau ou en sortir échouent lamentablement ; l'auteur de la tentative est expédié aléatoirement dans un autre emplacement, du même côté du tombeau. De même, les autres sorts (y compris *dissipation de la magie* et *destruction de la magie*) sont renvoyés dans des directions aléatoires. Seul le pouvoir d'un *souhait* ou sort similaire peut abattre les murs d'un *tombeau des vents*.

Le *tombeau des vents* est utilisé comme prison efficace pour les créatures dangereuses, les parents impopulaires de la famille royale, les artefacts menaçants et les trésors inestimables. Certains vieux magiciens hagards, lassés des intrus héroïques, utilisent le tombeau comme appât. Un aventurier devrait toujours tenter de s'assurer de ce qui se trouve au cœur de la tempête avant de chercher à percer le *tombeau des vents*.

La composante matérielle de ce sort est une petite figurine cristalline ou de verre représentant l'objet, la personne ou le lieu qui doit être enseveli. Il s'agit d'un article exécuté sur commande par un verrier, qui coûte environ 700 po. La réplique doit être parfaite (ce qui peut être déterminé par un test de compétence). Si elle est imparfaite, la cible a droit – ou tous ceux qui se trouvent à l'intérieur de la cible ont droit – à un jet de sauvegarde. Sinon, seule une créature possédant une résistance à la magie innée peut s'abriter des effets du *tombeau des vents*.





Appendice A : sorts de magicien par domaine

Sorts du 1er niveau

Universel
Alarme
Amitié
Armure
Bouclier
Changement d'apparence
Charme-personne
Compréhension des langues
Détection de la magie
**Détournement du mauvais œil*
Effroi
Familier
Fermeture
Force fantasmatique
Glisse
Hypnotisme
Identification
Lecture de la magie
Lumière
Monture
Moquerie
Patte d'araignée
Projectile magique
Protection contre le mal
Réflexion du regard
Réparation
Saut
Serviteur invisible
Sommeil
Tour mineur
Ventriloquie

Flamme
Altération des feux normaux
*Épreuve du feu
Lumières dansantes
Mains brûlantes

Sable
*Déplacement de sable
*Jambiya de sable
*Marchand de sable
*Silence de sable
*Voyage sans trace

Vague
*Flottaison
*Fraîcheur revigorante
Mur de brouillard
*Répulsion de l'eau
*Vision marine

Vent
*Altération des vents naturels
*Compas de vent
Feuille morte
Mur de brouillard

Sorts du 2e niveau

Universel
Cécité
Connaissance des alignements
Corde enchantée
Déblocage
Détection de l'invisibilité
Détection du mal
Détection faussée
ESP
Flou
Force
Force fantasmatique majeure
Fracassement
Image miroir
Invisibilité
Lévitation
Lien
Localisation d'un objet
Lumière éternelle
Oubli
Peur
Poches profondes
Rayon débilitant
Surdité
Ténèbres sur 5 mètres
Toile d'araignée
Verrou du magicien

Flamme
*Éblouissement solaire
*Flèches de feu
Pyrotechnie
Sphère enflammée
*Suppression de l'éblouissement

Sable
*Agrandissement de créature du désert
*Ombre de sable
*Pilier de sable
*Rideau de poussière

Vague
*Alerte de profondeur
Nuage de brouillard
*Position véritable

Vent
*Jambiya volante
*Mur anti-bruit
Nuage de brouillard
Vent de murmures

Sorts du 3e niveau

Universel
Clairaudience
Clairvoyance
Clignotement
Dissipation de la magie
*Dissipation de mirage
Éclair
Force spectrale
Forme ectoplasmique
Hâte
Immobilisation des personnes
Infravision
Invisibilité sur 3 mètres
Langues
Lenteur
*Localisation d'eau
Monture fantôme
Non-détection
Objet
Protection contre le mal sur 3 mètres
Protection contre les projectiles non magiques
Runes explosives
Sceau du serpent sépia
Suggestion
Tromperie

Flamme
Boule de feu
*Coup de soleil
Flèche enflammée

Sable
*Épée de sable
*Sable murmurant
*Sable sifflant

Vague
*Coque de pierre
*Entretien avec les créatures marines
Respiration aquatique

Vent
Mur de vent
*Ombre de vent
Rafale
Respiration aérienne
*Révélation de l'invisible
Vol

Sorts du 4e niveau

Universel
Arme enchantée
Confusion
Contagion
Création mineure
Cri
Délivrance de la malédiction
Détection de la scrutation
Émotion
Globe d'invulnérabilité mineure
Invisibilité majeure
Maladresse
Métamorphose
Métamorphose d'autrui
Miroir magique
Motif arc-en-ciel
Mur illusoire
Œil de magicien
Porte dimensionnelle
Terrain hallucinatoire
Terreur
Transformation de masse
Vacuité

Flamme
*Amélioration d'une créature de feu
Bouclier de feu
Charme de feu
*Distorsion solaire
*Feu solaire
Mur de feu
Piège à feu

Sable
*Cône de sable
*Convocation d'un lion de sable
Excavation
Peau de pierre

Vague
*Brisecoque
Brouillard dense
Mur de glace
*Renforcement de créature aquatique
Tempête glaciale

Vent
Brouillard dense
*Gréement fantôme
*Lame de vent
*Mur de mirage



Sorts du 5e niveau

Universel
Animation des morts
Chaos
Création majeure
Débilité mentale
Domination
Envoi
Évitement
Fabrication
Faux-semblant
Illusion majeure
Immobilisation des monstres
*Mirage de chair
Mur de fer
Mur de force
Nuage de mort
Réceptacle magique
Rêve
Télékinésie
Téléportation
Vision fausse

Flamme
Conjuration d'un élémentaire
*Piste de feu

Sable
Conjuration d'un élémentaire
*Dune mouvante
Façonnage de la pierre
Mur de pierre
Passe-muraille
*Poing du désert
Transmutation de la pierre en boue

Vague
*Choc naval
Cône de froid
Conjuration d'un élémentaire
Eau aérée
*Explosion d'eau
Transmutation de la pierre en boue

Vent
*Bouclier des vents
Conjuration d'un élémentaire
Eau aérée
*Fumée de mort
Nuage de mort
*Tapis de vent

Sorts du 6e niveau

Universel
Conjuration d'animaux
Connaissance des légendes
Contingence
Coquille anti-magique
Désintégration
Double illusoire
Enchantement d'un objet
Garde et défense
Globe d'invulnérabilité
Illusion permanente
Magie des mirages
Mauvais œil
Projection de l'image
Quête
Répulsion
Sort de mort
Suggestion de masse
Vision véritable
Voile

Flamme
*Flamme de justice
*Ignifugation

Sable
Glissement de terrain
*Linceul de sable
*Séparation des sables
Transmutation de l'eau en poussière
Transmutation de la pierre en chair
Transparence

Vague
Abaissement des eaux
*Maîtrise des esprits des eaux
*Nef des fous
Séparation des eaux
Transmutation de l'eau en poussière

Vent
Brume mortelle
Chasseur invisible
Contrôle du climat
*Convocation de dragons des vents

Sorts du 7e niveau

Universel
Cage de force
Disparition
Dissimulation
Doigt de mort
Duo-dimension
Gravité inversée
Invisibilité de masse
Mot de pouvoir étourdissant
Porte de phase
Renvoi des sorts
**Sauvegarde vitale*
Simulacre
Souhait mineur
Téléportation sans erreur
Vaporisation prismatique
Vision

Flamme
Boule de feu à retardement
*Pierre solaire

Sable
*Création d'ombre
Statue

Vague
*Forme aqueuse

Vent
*Création de bâton sonore

Sorts du 8e niveau

Universel
Antipathie-sympathie
Charme de masse
Clone
Écran
Emprisonnement de l'âme
Esprit impénétrable
Exigence
Labyrinthe
Métamorphose universelle
Mot de pouvoir aveuglant
Mur prismatique
Permanence
Symbole

Flamme
*Déchaînement de monolithe
Nuage incendiaire

Sable
*Déchaînement de monolithe
Ensevelissement
*Rivière de sable
*Ver de sable
Verre d'acier

Vague
*Déchaînement de monolithe
**Purification d'eau*

Vent
*Déchaînement de monolithe

Sorts du 9e niveau

Universel
Absorption d'énergie
Arrêt du temps
Asile
Changement de forme
Emprisonnement
Ennemi subconscient
Mot de pouvoir mortel
Pressentiment
Souhait
Sphère prismatique

Flamme
*Conflagration
Nuée de météores

Sable
*Forme de sable
Fragilité de cristal

Vague
*Eau de la vie
*Maelstrom

Vent
*Tombeau des vents

Les sorts en *italiques* sont réversibles.
* indique un sort présenté dans cet ouvrage. Voir le *Manuel des joueurs* pour tous les autres.





Appendice B : index des sorts

Les noms en caractères **gras** indiquent des sorts présentés dans cet ouvrage. Tous les autres sorts figurent dans le *Manuel des joueurs*.





Glossaire

al : le (article défini). Comme préfixe, peut aussi signifier « la maison de » ou « la tribu de ».
Al-badia : nomades du désert de Zakhara.
Al-hadhar : habitants des bourgs et villes de Zakhara.

calife : chef spirituel et dirigeant temporel.
cheik : le chef d'une tribu, qui peut être nombreuse ou non, et est généralement nomade.

darak : petit bouclier léger similaire à la targe, apprécié des cavaliers du désert.
dinar : pièce d'or.
dirham : pièce d'argent.
diya : rançon. Si un personnage est tué à tort ou par inadvertance, la diya doit être payée à sa famille par le tueur ou la famille de ce dernier, à titre de compensation justifiée.

genn : petite créature issue d'un des plans élémentaires, qui peut servir de familier à un sha'ir. Les différents types de genn sont le daolanien (gen de terre), l'éfritien (gen de feu), le maridien (gen d'eau) et le djinnien (gen d'air).

harem : la zone d'une maison ou d'un palais réservée aux femmes. Désigne aussi les femmes occupant cette zone.
henné : herbe qui produit une teinture rouge orangé, utilisée pour décorer les ongles des mains et des pieds, et (à l'occasion) les paumes, la plante des pieds et les poils pédestres des petites-gens.

jambiya : dague incurvée, à double tranchant.

khôl : poudre noire épaisse qui, humidifiée, sert de mascara aux femmes zakhariennes.

lien du sel : lien formel d'hospitalité entre un hôte et son invité, qui dure trois jours. Pendant cette période, l'hôte est responsable du bien-être de l'invité, et ce dernier accepte de ne causer aucun mal à son hôte – de son propre fait ou de celui de sa famille.

mamelouk : guerrier-esclave de Zakhara, élevé pour combattre et occuper des postes gouvernementaux (voir « profils de guerrier » au chapitre 3).
midani : le langage commun de Zakhara, un dialecte mélodieux.
mosquée : temple.

oued : le lit ou la vallée creusés par un cours d'eau saisonnier.

querelle de sang : bataille, souvent de longue date, entre deux familles, clans ou tribus. Elle commence lorsqu'un des partis tue un membre de l'autre, mais se sent en droit de le faire. L'autre parti n'est pas d'accord et tente de lui rendre la pareille, enclenchant un cycle de meurtres successifs par vengeance.

sha'ir : magicien ayant le pouvoir de commander les génies (voir « profils de magicien » au chapitre 3).
sou : pièce de cuivre.

tahrik min kad : type de légende zakharienne décrivant la rédemption d'un guerrier saint (faris) après sa déchéance. Signifie « passer à travers la flamme ».

vizir : conseiller de haut rang auprès d'un sultan ou émir (roi ou prince).

Note concernant la langue : les mots zakhariens sont fondés sur la langue arabe et ses dialectes régionaux. De nombreux mots arabes ont cependant été légèrement modifiés pour être aisément utilisables par des lecteurs francophones, tandis que d'autres ont été déformés ou expressément créés pour le monde fantastique de la campagne Al-Qadim™.

Guide des principales illustrations

* *De haut en bas.*



Index

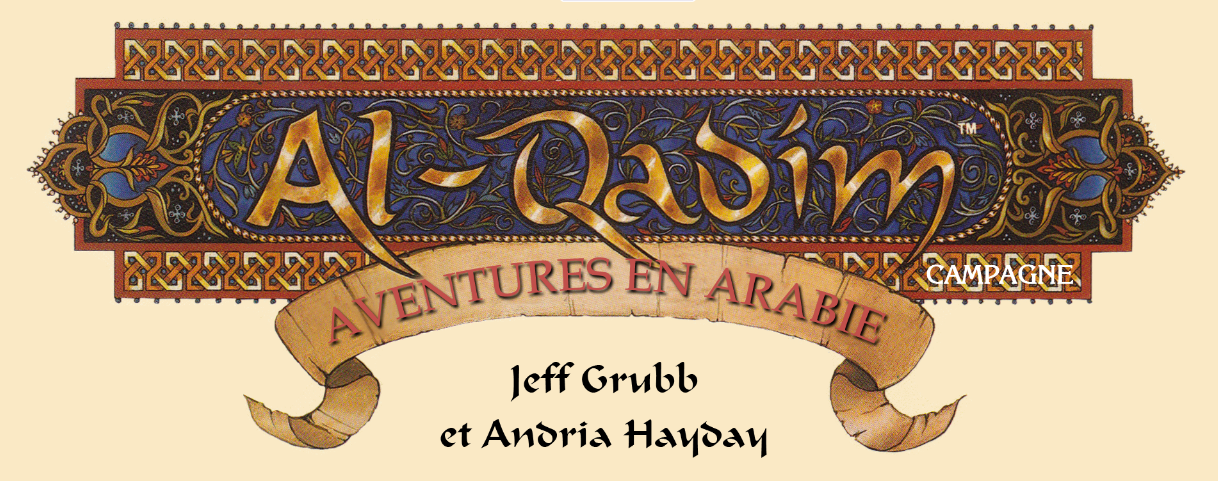












Jeff Grubb
et Andria Hayday

Tapis volants, mégères se transformant en goules, génies émergeant des sables dans un tourbillon de fumée et de feu... toutes ces merveilles, contées par la légendaire Shéhérazade, enchantèrent un roi pendant mille et une nuits.

La campagne Al-Qadim™ enchantera les joueurs pendant mille et une autres.

Vous êtes sur le point de découvrir un royaume exotique inspiré par les histoires de Sinbad, d'Ali Baba et d'autres classiques issus des *Mille et Une Nuits*. Premier d'une série de produits, ce volume comporte tout ce qu'il faut au MD et aux joueurs pour lancer une campagne Al-Qadim* :

- *De nouvelles règles pour vos aventures : comment survivre dans le désert, détourner la main du destin et éviter le mystérieux pouvoir du mauvais œil*
- *De nouveaux rôles à jouer : audacieux pillards du désert, truculents corsaires, tueurs clandestins, clercs mystiques, magiciens du feu, sorciers qui commandent aux génies, et d'autres — plus de 20 rôles au total !*
- *De nouvelles compétences, depuis les déplacements à dos de chameau jusqu'au marchandage dans un bazar*
- *De nouveaux sorts et une spécialisation magique unique, utilisant les domaines de la flamme, du vent, de la vague et du sable*
- *Une introduction à Zakhara, Terre du destin, le nouveau décor de campagne pour Al-Qadim*

Votre tapis volant vous attend :
embarquez, et que le voyage magique commence !

* al qadim signifie « l'ancien »

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR, Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
Royaume-Uni